ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 37 ΙΟΥΝΙΟΣ 1993 ΔΡΧ. 700



EYE OF THE BEHOLDER III *έρχεται ...*

VIDI: η μαγεία της εικόνας

ΒΑΛΤΕ ΗΧΟ ΣΤΟ PC ΣΑΣ

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ:

Ο DINO DINI βάζει γκολ στο User

MEGA REVIEW SPACE QUEST V

Η ROBERTA WILLIAMS ΜΙΛΑ ΓΙΑ ΤΗΝ SIERRA

Παίξτε τώρα σε τρεις μοναδικές συσκευές

ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ
SEGA
ΓΕΝΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ZEGETRON A.E.

16-BIT



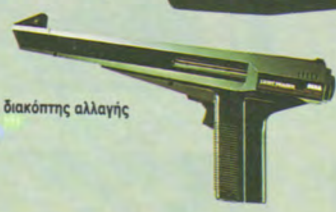
1. MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικά υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχο δέκα καναλιών και με το CONTROL PAD και δωρεάν το καταπληκτικό παιχνίδι SONIC THE HEDGEHOG.
- Κύριος επεξεργαστής 68000
- Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
- Πάνω από 170 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.









2. MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένο ένα συναρπαστικό παιχνίδι.
- Κύριος επεξεργαστής Z 80΄
- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites.
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφφέ.
- Πάνω από 180 παιχνίδια.
- Βασικός εξοπλισμός το control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στο video game

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.





. GAME GEAR, το μοναδικό έγχρωμο φορητό video game που γίνεται φορητή έγχρωμη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.
- 4096 χρώματα
- Τέλειος ήχος με ενσωματωμένο ηχείο και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
- Πάνω από 50 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
- Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
- Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



2408 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II





2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

Ο ΜΥΘΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ



ΟΛΗ Η ΓΚΑΜΑ ΤΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ
ROLE PLAYING GAMES ΤΗΣ TSR

DRAGON QUEST®

THE CLASSIC DUNGEON®

DUNGEONS & DRAGONS®



ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΚΕΤΑ ΘΑ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ
ΑΠΟ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ HOBBY & COMPUTER SHOP
ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ





GREEK SOFTWARE ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΗΣΩΝ 28 - 114 74 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)6443 759 FAX: (01)6442 412

SPIRIT

ΠΕΡΙΕ

6 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

10 POWER ON NEWS

18 PREVIEWS

24 ΒΑΛΤΕ ΗΧΟ ΣΤΟ PC σας
SOUND GALAXY NX II
SOUND GALAXY BX II

26 DIGITAL ILLUSIONS
Το Σουηδικό Software

28 DINO DINI
Ο άνθρωπος πίσω από το Kick Off

30 HARDWARE TEST
ROMBO VIDI για AMIGA

34 HARDWARE TEST
COMPRO SOUND PRO

36 MEGA REVIEW
SPACE QUEST V (PC)

42 SLEEPWALKER (AMIGA)
Οταν η νύχτα πέσει...

44 CHUCK ROCK 2 (AMIGA)
Ο γιος του Chuck!

46 WORLD LEAGUE BASKETBALL (SUPER NES)
Καλύτερο μπάσκετ όλων των εποχών;

48 GREENDOG (MEGADRIVE)
Πω, πω ένας φλώρος!

49 QUACK SHOT (MEGA DRIVE)

50 SUPER KICK OFF (Game Gear)

51 SOLOMON's CLUB (Game Boy)

52 HONEY BEE (SuperVision)

53 WIMBLEDON (Master System)

54 EMPIRE DELUXE (PC)
Για στρατηγούς και όχι μόνο

56 GOBLIINS 2 (PC)
Παίξτε το, ΠΑΙΞΤΕ ΤΟ!!!

58 GRAND PRIX (PC)

60 INCA CD-ROM (PC)

61 SUPER FROG (AMIGA)

62 SUPER CAULDRON (PC)
Ολα super έγιναν;

63 TROLLS (AMIGA)
Αχ, νά'ταν σαν τα Gobliins...

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΞΑΓΟΡΑΡΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ
DEREK DELA FUENTE

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ
ΗΛΙΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΜΟΝΤΑΖ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΟΥΚΑΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

Χ Ο Μ Ε Ν Α

64 **SHADOW OF THE COMET (PC)**
Από τα καλύτερα adventures

67 **REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ**
Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!

68 **ΧΡΟΝΟΣ ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΕ!! Ε!!**

70 **TOP TEN**
Επιτέλους δύο σελίδες

72 **ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ**
BART SIMPSON β' μέρος
LIFE & DEATH β' μέρος
CADAVER 100%

78 **TIPS + TRICKS**

84 **SPELL SHOP**
Φοβερά πράγματα!!!

92 **ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**
Κερδίστε -πάλι- μίαν Amiga 600...

94 **Role Playing Games**
Για τους ρομαντικούς!

98 **STAY COOL**

100 **A>PROMPT**

102 **COIN-OP**
Εδώ τα λόγια περιττεύουν!

104 **ΤΑ 8-BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ**

106 **ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ**

108 **BIG TROUBLE**

110 **ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES**
Χριστέ μου θα γίνει δυο σελίδες;

112 **ΙΟΙ ΣΤΟ PC μέρος α'**
Βοήθεια!

114 **CINEMA**

115 **ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**

120 **AUDIO IN**

122 **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**

127 **ΑΓΓΕΛΙΕΣ**

129 **ΚΟΥΠΟΝΙΑ**


MEGA REVIEW σελ. 36


VIDI για AMIGA σελ. 30


GOBLIINS 2 (PC) σελ. 56



ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΜΙΑ AMIGA 600 σελ. 92


DINO DINI σελ. 28



Dashboard
StartUp
Word for
InterOptica GC1
IBM Proprinter
FastNOV!
BitFax Driver
WINFAX
LPT1:
COM3:
COM3:
After Dark
Main
Accessories
Games
Program Manager

WELCOME TO THE JUNGLE

Λίγα λόγια για το τεύχος (ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Ζέστες, πολλές ζέστες, διότι το joystick έχει πυρακτωθεί από το πολύ παιχνίδι. Τώρα, ενόσο τα πλήκτρα κρυώνουν περιμένοντας τους Ελληνες προγραμματιστές να ασχοληθούν λίγο με την κατασκευή προγραμμάτων, το USER κάνει προσπάθειες να καλύψει όλες τις πλευρές των υπολογιστών και των κονσολών.

Ξεχυθήκαμε λοιπόν -για την ενημέρωση σας- να πάμε θάλασσα και μετά πλατεία μέχρι και Σερβία παραλίγο να πάμε! Ετσι το τεύχος ολοκληρώθηκε μετά από την υπερπροσπάθειά μας αυτή παρόλο που πρέπει να ομολογήσουμε ότι ο μήνας που κύλησε δεν ήταν ο τρομερότερος από άποψης παρουσίασης νέων παιχνιδιών ή μηχανημάτων. Μέχρι να ωριμάσουν τα πράγματα βρήκαμε τον χρόνο να δοκιμάσουμε μερικές κάρτες για PC και Amiga. Και τεστάροντας όλο και κάτι μαθαίνει ο άνθρωπος.

Οτι, για παράδειγμα, ο ήχος στους συμβατούς έχει ξεπεράσει τις προσδοκίες μας ή ότι πράγματα που "ακούγονταν" απίστευτα πριν από 2 χρόνια τώρα αγοράζονται με τα χρήματα του ενός χεριού δηλαδή σε τιμές κάτω των 100000 δραχμών. Πέρα από την πτώση των τιμών του hardware (και την αντίστοιχη ακαμψία δυστυχώς λόγω πειρατείας στο software) η σημαντικότερο είδηση του μήνα στο software είναι η κυκλοφορία του DOS 6 με το σκεπτικό ότι επιρρέασε την ζωή και το PC των δεκάδων χιλιάδων χρηστών του και στην Ελλάδα. Μπήκε λοιπόν κι αυτό στις καρδιές μας αλλά και στους σκληρούς μας. Και δεν βγαίνει μέχρι την έκδοση του 7 για το οποίο άκουσα ήδη μερικές φήμες στην Στουρνάρα, αλλά ξέρετε τώρα τί φαντασία έχουν τα παιδιά εκεί κάτω!

...ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΑΤΙΚΑ

Στο hardware αναμένουμε με αγωνία (τί αγωνία δηλαδή που έχει κρεμάσει το στόμα μας κάτω και μας φεύγουν τα σάλια) τον ερχομό μερικών Virtual Reality συστημάτων για τα coin-op μέσα στο καλοκαίρι αυτό. Ναι μιλάμε για την Ελλάδα και έχοντας αυτό κατά νου συνεχίσαμε το αφιέρωμά μας στην τεχνολογία αυτή η οποία προς το τέλος της δεκαετίας του '90 προβλέπεται ότι θα κυριαρχήσει στα μέσα ψυχαγωγίας μετά από τις βελτιώσεις που θα επέρλθουν στα γραφικά αλλά και στο interface που θα κάνει τα συστήματα πιο εύχρηστα στον καθένα. Ποιός ξέρει μπορεί να φτάσουμε σύντομα και σε προσιτά Virtual Reality μηχανήματα για χρήση στο σπίτι μας!



Αυτό το τεύχος περιέχει μερικές ακόμα εκπλήξεις για σας αλλά και για μας!

Πρώτα είναι η επιστροφή του ανθρώπου από την Αγγλία, του ανταποκριτή μας Derek Dela Fuente που όπως θα δείτε στο παρόν τεύχος δίνει ρέστα για την δική σας έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωση. Οπως και να το κάνουμε δεν υπάρχουν πολλά περιοδικά παγκοσμίως που να κατάφεραν να φέρουν τον Dino Dini για συνέντευξη, όπως έκανε το USER.

Δεύτερη έκπληξη, που έπρεπε όμως να την περιμένετε αφού τα πράγματα οδηγούν προς τα εκεί, είναι η αύξηση των σελίδων του Spell Shop αλλά και η γενικότερη ανάπτυξη εκείνων των σελίδων που ασχολούνται με το φλεγον θέμα του adventuring μετά από δικές σας επίμονες απαιτήσεις.

ΥΓ1. Και να μην το ξεχάσω (γιατί ο κύριος Γρίβας θα μου κάνει κανένα spell και θα με μετατρέψει πάλι σε Gobliin): όταν στέλνετε γράμματα που ζητάνε λύσεις γραπτώς και ταχυδρομικώς να εσωκλείετε οπωσδήποτε γραμματόσημο, αν βέβαια θέλετε να πάρετε απάντηση.

ΥΓ2. Φυσικά και δεν θα σας πω ποιος είναι ο τριανταδιάμπιτος!

ΥΓ3. Το παρόν γράμμα συνοδεύεται από φωτογραφία χελώνας Caretta Caretta διότι είναι επίκαιρη, ιδιαίτερα όμορφη και παρόλο που δεν είναι κότα γεννάει αυγά!

ΥΓ4. Οχι την χελώνα μας δεν την λένε Μπομπότα, Ακη!

Ο Αρχισυντάκτης

ΦΗΜΕΣ, ΦΗΜΕΣ, ΦΗΜΕΣ

**Και ποιός είναι ο καλύτερος τρόπος για να αρχίζει κανείς το μήνα του;
Μα φυσικά οι φήμες και τα κουτσουμπολιά. Και επειδή τα κουτσομπολιά τα αφήνουμε για τους άλλους, ας δούμε κάποιες φήμες.**

AMIGA 6000...

... και καλή σας όρεξη. Ξανατονίζοντας ότι πρόκειται για απλές φήμες, να δούμε κάποια πραγματάκια για τον καινούργιο υπερ-υπολογιστή της Commodore. Κατ' αρχάς, να πούμε πως οι φήμες λένε ότι θα κυκλοφορήσει στα τέλη του τρέχοντος έτους, και θα κοστίζει γύρω στα 3500 δολλάρια. Στην απλή ελληνική, αυτό μεταφράζεται κάπου στις 800000 δραχμές. Προφανώς η τιμή δεν συμπεριλαμβάνει το μόνιτορ, και αυτό θα το καταλάβετε και εσείς, μόλις δείτε το configuration του μηχανήματος που ακολουθεί. Το μηχάνημα είναι βασισμένο πάνω στον 68060 της Motorola, αφού η τελευταία, αποφάσισε να μην κυκλοφορήσει τον 68050. Πάντως , όπως και να έχει το θέμα, έχουμε να κάνουμε με έναν παν-γρήγορο 32-bit υπολογιστή, με γραφικά επίσης των 32-bit. Ας δούμε όμως το configuration της A6000, λίγο πιο αναλυτικά.

Επεξεργαστής: Motorola 68060
50 MHz
48 MIPS
Συνεπεξεργαστής: Motorola 68884.

OS : Workbench 3.2.
Kickstart 4.0.
Γραφικά : 32-bit χωρίς animation σε ανάλυση 320x200.
24-bit με 2 frames το δευτερόλεπτο σε ανάλυση 640x200.
16-bit (Truecolor) με animation στα 60Hz σε ανάλυση 1208x1076.
Mode γραφικών με 32 χρώματα σε οποιαδήποτε ανάλυση.
Ηχος : Τεσσάρων καναλιών stereo samples στα 25 KHz.
Πληκτρολόγιο : Starndard πληκτρολόγιο A4000.
Floppy Drives : 3.5 High Density, 1.44Mb ή 1.64Mb.
Hard Disk Drive : IDE ή SCSI.
Θύρες Επέκτασης : 4 PCMCIA.
2 Σειριακές.
1 Παράλληλη.
RF.
Scart.
Μνήμη : 4Mb, επεκτάσιμη στα 16 Gigabytes(!!!).
256Kb Cache.

Ολα αυτά μπορεί να σας φαίνονται πολύ αναλυτικά, αλλά παραμένουν φήμες. Πάντως, αν έτσω και τα μισά από τα παραπάνω είναι αληθινά, τότε όλοι οι Amiga Users, πρέπει να αρχίσετε να μαζεύετε λεφτά. Ζητήστε και καμιά αύξηση στο χαρτζιλίκι σας, έτσι για να φτάσει τα 50 χιλιάρικα την εβδομάδα. Αλλιώς, δεν βλέπω να αγοράζετε το καινούργιο τερατάκι της Commodore.

MEGA DRIVE 2

Και οι φήμες συνεχίζονται με το καινούργιο μηχάνημα της Sega. Και λέμε καινούργιο αντί για μελλοντικό, γιατί οι φήμες λένε ότι το μηχάνημα έσκασε μύτη στην Ιαπωνία. Κρίνοντας λοιπόν από τη μύτη, λέμε ότι το Mega Drive 2, έχει τελείως διαφορετικό design και αισθητική. Οσον αφορά τις δυνατότητες του, τα πράγματα είναι απλά. Είναι καλύτερο από τον προκάτοχό του. Μέχρι όμως να το δούμε, δεν λέμε τίποτα. Πάντως, αυτό που θα ακολουθήσει σίγουρα τώρα είναι το Mega CD 2.

Με αυτό να κλείσουμε και τις φημολογίες για αυτόν το μήνα. Το μόνο που μας μένει να κάνουμε, είναι να ευχηθούμε να είναι αληθινά όλα τα παραπάνω, μόνο και μόνο για να τα δούμε και εμείς σύντομα.
Για να είμαστε όμως σίγουροι, ας κάνουμε ότι λέει το τραγούδι - "Μην ακούς τις φήμες".

ΕΘΕΑΘΗ 3DO!!!

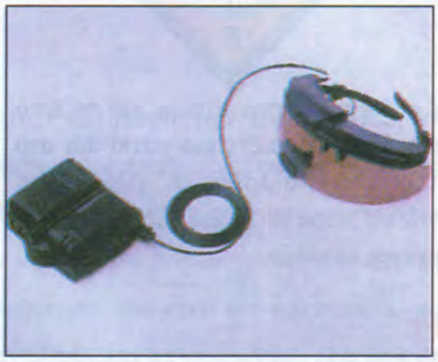
**Και επειδή σας το χρωστάγαμε κιόλας, ρίξτε μια ματιά στις φωτογραφίες. Το μηχάνημα που βλέπετε, δεν είναι άλλο από το "πολύ" 3DO. Η υπερ-κονσόλα με το CD, την εκπληκτική ταχύτητα, τα απερίγραπτα γραφικά και τον τέλειο ήχο, άρχισε να κόβει βόλτες. Προσέξτε όμως. Δεν εμφανίστηκε στη αγορά. Απλά οι κατασκευαστές αποφάσισαν να το συναρμολογήσουν και να το πάρουν φωτογραφία. Το καλό πάντως, είναι ότι δεν αργήσει πολύ να βγει στην αγορά και ότι μόλις βγει θα το περιμένουν πολλά-πολλά παιχνίδια.
Στις φωτογραφίες, επίσης βλέπετε και googles (κάτι σαν γυαλιά, αλλά για να βλέπετε τα πράγματα τρισδιάστατα) και ένα χειριστήριο 3 fire buttons για το μηχάνημα.
Ακόμα καλύτερα, ακούστηκε ότι μέσα στον επόμενο χρόνο, οι τυχεροί κάτοχοι του μηχανήματος, θα μπορούν να επικοινωνούν με ειδικές βάσεις που θα φτιχτούν για το 3DO, για να μπορούν να παίξουν παιχνίδια που δεν έχουν - επί πληρωμής βέβαια.
Αντε να έρθει για να χαρούμε και εμείς λιγάκι.**







ΜΙΑ ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ



Μια καινούργια εταιρεία έκανε την εμφάνισή της. Και μαζί με την εμφάνισή της, μας έκανε και εντύπωση με το καινούργιο σύστημα τηλεόρασης που θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό.
Το σύστημα αυτό, αποτελείται από ένα ζευγάρι γυαλιά που θα σας θυμίζουν ιδιαιτέρως γυαλιά ηλίου και από μια συσκευούλα από αυτές που βάζετε πάνω στη ζώνη σας. Η συσκευούλα αυτή, περιέχει TV Tuner, υποδοχή για εξωτερική είσοδο και τέλος θέση για μπαταρίες. Το καλό είναι ότι στην υποδοχή της συσκεύης, μπορείτε να συνδέσετε ότι τραβάει η ψυχή σας. Από video, μέχρι δορυφόρο.
Οπως φυσικά θα έχετε καταλάβει, μιλάμε για μια φορητή τηλεορασούλα.
Η έκπληξη όμως δεν είναι εδώ. η έκπληξη είναι ο τρόπος που βλέπετε τηλεόραση. Χρησιμοποιώντας μια καινούργια τεχνική, η συσκευή κάνει να νομίζει ότι η εικόνα που βλέπει αιωρείται!!!
Και σαν να μην φτάνει αυτό, το μέγεθος της εικόνας είναι ούτε λίγο, ούτε πολύ, τεράστιο. Μιλάμε για μια εικόνα με μέγεθος 60 ιντσών διαγωνίως(!!!) και γύρω στα 3 μέτρα μακριά από τον θεατή.
Το μόνο κακό, είναι ότι όσο μεγάλη είναι η εικόνα, τόσο μεγάλη είναι και η τιμή της συσκευής. Θα κοστίζει γύρω στις 200000 δραχμές και θα κυκλοφορήσει αργότερα μέσα στο τρέχον έτος.

ΟΙ ΠΟΛΕΜΟΙ ΤΩΝ BARCODES



Σίγουρα έχετε αυτούς τους ενοχλητικούς barcodes που έχουν γίνει πια μέρος της ζωής μας. Βασικά, η μόνη τους σχέση με εμάς, τους απλούς θνητούς, είναι ότι υπάρχουν για να μας σπάνε τα νεύρα. Αφού δεν μπορούμε να τους χρησιμοποιήσουμε, τι πάνε και τους μοστράρουν από εδώ και από εκεί;

Επειδή όμως κανένας κοινός θνητός δεν κάθεται ήσυχος όταν τον ενοχλούν, η αντεπίθεση είναι γεγονός.

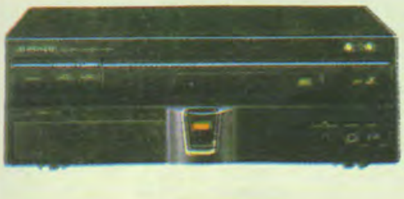
Μιλάμε για ένα handheld παιχνίδι διαφορετικό από τα άλλα. Το Barcode Battler, όπως είναι και το όνομά του, με την πρώτη όψη, δεν δείχνει ως τίποτα παραπάνω από μία απλή handheld συσκευή με φουτουριστικό σχεδιασμό. Αν όμως το πιάσετε στα χέρια σας και παίξετε, θα ανακαλύψετε μια τρομερή διαφορά.

Το παιχνίδι που περιέχεται στη συσκευή, είναι κάτι σαν πόλεμος μεταξύ robot. Η συσκευή όμως έχει ενσωματωμένο ένα barcode reader. Αυτό, σε συνδυασμό με κάποιες κάρτες που έχουν πάνω τους barcodes, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εισάγετε πληροφορίες στο παιχνίδι! Αυτές οι πληροφορίες αφορούν ειδικά όπλα, ασπίδες και όλα τα καλά του Θεού. Η αντεπίθεση όμως δεν τελειώνει εδώ. Το παιχνίδι είναι έτσι φτιαγμένο, που μπορεί να χρησιμοποιήσει και παλιά barcodes, που δεν είναι ειδικά φτιαγμένα για το παιχνίδι.

Με άλλα λόγια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε barcodes σαν αυτά που υπάρχουν στα μπουκάλια της Coca Cola!!!

Σταματήστε λοιπόν να βρίζετε όταν βλέπετε barcodes από 'δώ και από 'κει, και αρχίστε να ψάχνετε για να βρείτε πιο από όλα είναι το καλύτερο όπλο...

PIONEER LASERACTIVE CD



Για δες που μπήκε και η Pionner στο χορό!
Η πασίγνωστη εταιρεία παραγωγής στερεοφωνικών, αποφάσισε να βγάλει μια καινούργια συσκευή CD, η οποία όμως έχει κάτι διαφορετικό πάνω της.
Η συσκευή ακούει στο όνομα Pioneer LaserActive CD και εκτός από απλά ακουστικά και μη CD (οποιουδήποτε μεγέθους), μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως CD-ROM. Επίσης, χάρη στην ειδική θύρα επέκτασης, μπορεί να "παίξει" και τα Sega cartridges και CDs, όπως επίσης και cartridges και CDs που έχουν για το μηχάνημα TTI. Η τιμή του μηχανήματος γύρω στις 150000 δραχμές.
Με το που βγήκε στην αγορά του εξωτερικού βούηξε όλος ο τόπος. Το μόνο που μένει τώρα, είναι να δούμε και καμιά παιχνιδομηχανή από την AKAI.

TOP 5

Αφού έχουμε που έχουμε και το δικό μας TOP 10, ρίξτε μια ματιά και στα TOP 5 των "αλλοδαπών" χωρών, έτσι για να πάρετε καμιά ιδέα. Λοιπόν, έχουμε και λέμε.

PC

1. X-Wing / US Gold - LucasArts
2. Sleep Walker / Ocean
3. Ultima Underworld II / Origin
4. Jimmy White's Whirlwind Snooker / Virgin
5. Formula One Grand Prix / Microprose



AMIGA

1. StreetFighter II / US Gold
2. Sensible Soccer 92/93 / Renegade - Mindscape
3. Zool / Gremlin Graphics
4. WWF European Rampage Tour / Ocean
5. Wing Commander / Origin - Mindscape

SUPER NES

1. Street Fighter II / Capcom
2. Bulls vs Blazers / Electronic Arts
3. John Madden Footbal '93 / Electronic Arts
4. Super Mario Cart / Nintendo
5. NHLPA Hockey '93 / Electronic Arts

MEGA DRIVE

1. Sonic the Hedgehog 2 / Sega
2. John Madden Footbal '93 / Electronic Arts
3. NHLPA Hockey '93 / Electronic Arts
4. NFL Sportstalk Football / Sega
5. Streets of Rage 2 / Sega

GAME GEAR

1. Sonic the Hedgehog 2 / Sega
2. Streets of Rage / Sega
3. Collumns / Sega
4. Batman Returns / Sega
5. Lemmings / Sega

GAMEBOY

1. Super Mario Land 2 / Nintendo
2. Super Mario Land / Nintendo
3. Kirby's Dream Land / Nintendo
4. Yoshi / Nintendo
5. Ren and Stimpy / THQ



ΜΑΘΕΤΕ DOS & WINDOWS



Μήπως ανήκετε στην κατηγορία των χρηστών PC; Μήπως επίσης ανήκετε στην κατηγορία των ατόμων που "φοβούνται" το DOS; Αν ναι, τότε μπορείτε να αρχίσετε να χαίρεστε. Μια καινούργια βιντεοκασσέτα έκανε την εμφάνισή της - μια βιντεοκασσέτα, που αναλαμβάνει να σας μάθει, όλα όσα δεν ξέρετε για το DOS, αλλά και για τα Windows. Απευθύνεται στους αρχάριους και καλύπτει θέματα όπως αντιγραφή, σβήσιμο, μετονόμαση αρχείων, όπως επίσης και τα βασικά στοιχεία που αφορούν τα Windows - πως λειτουργούν και πως μπορείτε να τα κάνετε να δουλέψουν καλύτερα για σας. Η τιμή της βιντεοκασσέτας, είναι γύρω στις 10000 δραχμές.

Οσοι... αρχάριοι λοιπόν, προσέλθετε.

ΤΟ ΚΥΜΑ ΤΗΣ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ...

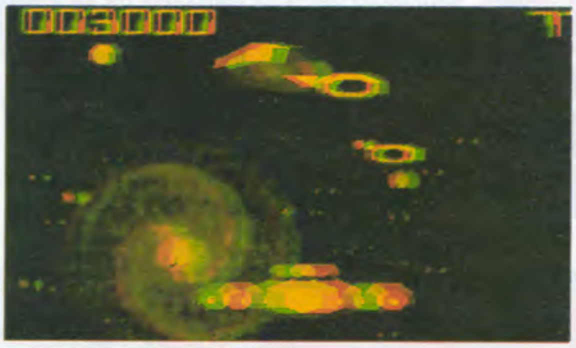
...τώρα παρέσυρε και τα παιχνίδια. Και είναι πλέον ιδιαιτέρως φανερό. Η εξέλιξη, έρχεται με πολλά ονόματα. Μερικά από αυτά; Voxel, Gouraud Shading, Phong Shading. Ξεχάστε πια τα Wire Frames και τα Bitmaps. Να πούμε όμως και τι σημαίνουν όλα τα παραπάνω.

Με δύο λογάκια λοιπόν, Voxel στην ελληνική σημαίνει "τρισδιάστατα" pixel, που μπορείτε να τα μεγαλώσετε, να τα περιστρέψετε και να τα δείτε από οποιαδήποτε γωνία. Πρωτοεμφανίστηκαν στο πασίγνωστο πλέον Comanche: Maximum Overkill και θα ξαναεμφανιστούν σε παιχνίδια όπως το CyberRace της Cyberdreams.

Η τεχνική Gouraud Shading θα κάνει σύντομα την εμφάνισή της. Το πρώτο παιχνίδι που θα την χρησιμοποιεί,, είναι το πολυαναμενώμενο Strike Commander της Origin. Πρόκειται για έναν (υπέρ)πολύπλοκο αλγόριθμο που έκατσε και σκέφτηκε ο κύριος H. Gouraud, ο οποίος αλγόριθμος υπολογίζει το πως πρέπει να "πέσει" ο κατάλληλος φωτισμός σε ένα πολύγωνο και ανάλογα το σχεδιάζει, ούτως ώστε να δείχνει ότι είναι τρισδιάστατο. Αυτό το κάνει υπολογίζοντας το πόσο φως πέφτει πάνω στις γωνίες του πολύγωνου από κάποια δοσμένη πηγή φωτός, και κατανέμοντας έτσι τα χρώματα σχεδίασης του πολυγώνου, κάνοντας το πιο στρογγυλό, αγνοώντας αν αυτό είναι επίπεδο.

Η τρίτη τεχνική, είναι η Phong Shading. Αυτή, κάνει σχεδόν ότι και η προηγούμενη, με τη διαφορά ότι ο (σούπερ-έξτρα-υπέρ)πολύπλοκος αλγόριθμος που χρησιμοποιείται, δεν υπολογίζει το φως μόνο στις γωνίες του πολύγωνου, αλλά στο κάθε του pixel. Τα αποτελέσματα βέβαια είναι καταπληκτικά, αλλά για να γίνουν οι υπολογισμοί σε κάποιο "λογικό" χρονικό διάστημα, απαιτείται μεγάλη υπολογιστική ισχύς και όπως καταλαβαίνετε η ταχνική αυτή θα αργήσει να χρησιμοποιηθεί σε παιχνίδια.

Το τελευταίο καταπληκτικό που έγινε τον τελευταίο καιρό σε "τρισδιάστατα" παιχνίδια, είναι η χρήση μιας παλιάς τεχνικής, που δεν είχε εμφανιστεί όμως πριν σε υπολογιστές. Ο κύριος Mike Singleton, δημιουργός όπως ίσως θυμάστε του Ashes of Empire, αποφάσισε να δημιουργήσει ένα τελείως διαφορετικό space shoot' em up. Τι σκέφτηκε όμως για να κάνει το παιχνίδι διαφορετικό; Να χρησιμοποιήσει την γνωστή από τις ταινίες και από αφίσες τεχνική, που σας δείχνει μια εικόνα η οποία φαινομενικά είναι κουνημένη. Ξέρετε, αυτό με τα κόκκινα και τα πράσινα, που αν φορέσετε και τα ανάλογα "γυαλιά" τα βγέπετε τρισδιάστατα. Αν δεν καταλάβατε ακόμα, δείτε την εικόνα. Το παιχνίδι ονομάζεται Starfighter Ace (αν και αυτό μπορεί να μην είναι το τελικό του όνομα), και με τα σωστά "γυαλιά" (αυτά που έχουν έναν κόκκινο "φακό" και έναν πράσινο), θα νομίζετε ότι έχετε μπροστά σας ολόκληρο το διάστημα. Το μόνο κακό είναι ότι πρέπει να έχετε και ένα ισχυρό μηχάνημα για να ευχαριστηθείτε το παιχνίδι.



Αυτό γίνεται εξαιτίας του ότι όλα όσα εμφανίζονται στην οθόνη, πρέπει όπως καταλαβαίνετε να σχεδιαστούν δύο φορές (μία με κόκκινο χρώμα και μία με πράσινο, με μια ελάχιστη διαφορά θέσης), αντί για μία. Και σαν να μην φτάνει αυτό, κατά πάσα πιθανότητα θα χρησιμοπιηθεί και η τεχνική Gouraud Shading. Τι άλλο θέλετε; Το αποτέλεσμα βέβαια είναι χωρίς προηγούμενο. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στο τέλος του χρόνου.

Και από την άλλη το Eye of the Beholder III, θα έχει rendered γραφικά...

Με όλα αυτά που συμβαίνουν λοιπόν στο χώρο της παιχνιδοβιομηχανίας, δεν ξέρουμε τι πρόκειται ακόμα να δούμε και τι να παίξουμε.

Ας ελπίσουμε πάντως ότι δεν θα σταματήσουν εδώ.

ΚΙ ΑΛΛΟ JOYSTICK;;;



Ναι, και άλλο ένα joystick για PC αυτόν τον μήνα. Αυτήν τη φορά, έρχεται από την εταιρεία Euromax. Και αυτό είναι μια πολύ καλή πρόταση για τους φανατικούς των flight simulators, αλλά όχι αποκλειστικά και μόνο για αυτούς.

Το TS-500, όπως είναι και το όνομά του, θα σας θυμίσει έντονα το Warrior 5. Εχει δύο fire buttons και έναν πολύ άνετο μοχλό. Τα fire buttons είναι ευαίσθητα, χωρίς όμως να δημιουργεί πρόβλημα. Αντίθετα, δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα όταν θέλετε να εκτοξεύσετε ένα κάρο πυραύλους. Το μόνο πρόβλημα του είναι ότι θα έχετε κάποια προβλήματα να το στερεώσετε πάνω στο γραφείο σας, λόγω του ότι τα βεντουζάκια του δεν είναι και τόσο καλά.

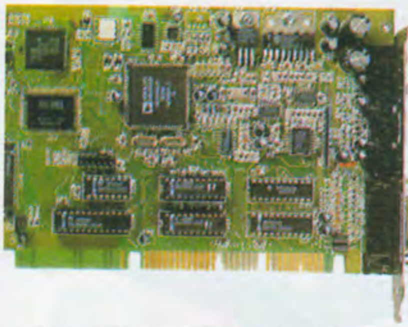
Η τιμή του πάντως, είναι ελκυστική. Κοστίζει γύρω στις 6000 δραχμές, και είναι μια πολύ καλή πρόταση αν δεν σκοπεύετε να ξοδέψετε μια περιουσία για το σύντροφο του αεροπλάνου σας.

GRAVIS AN



Η εταιρεία Gravis, έχει να κάνει μια καινούργια πρόταση στην αγορά των joysticks για PC. Το joystick που κυκλοφόρησε, ονομάζεται Gravis Analog Pro και είναι ιδεώδες για τους λάτρεις των flight simulators. Εχει 5 fire buttons, εκ των οποίων, τα δύο βρίσκονται στο πάνω μέρος του joystick, ούτως ώστε να τα πατάτε με τον αντίχειρα, τα δύο είναι στα αριστερά (όπως βλέπετε και στην

Ο ΗΧΟΣ ΤΩΝ PC...



...γίνεται όλο και καλύτερος. Οτι και να μου λέτε, το μπλιμπλίκι του PC έχει πεθάνει. Οι διάφορες εταιρείες δεν λένε να κάτσουνε στα αυγά τους, και οι κάρτες ήχου για τα PC, αυξάνονται κάθε μέρα με γεωμετρική πρόοδο. Μια καινούργια κάρτα έκανε λοιπόν την εμφάνισή της. Ακούει στο όνομα Audiowave AISP 16 και είναι προϊόν της MultiWave Innovation. Η κάρτα είναι συμβατή με τα τρέχοντα standards για DOS και Windows, που στην απλή ελληνική μεταφράζονται ως SoundBlaster και Microsoft Windows Sound System.

Αντε να δούμε που θα φτάσουμε με τις κάρτες ήχου. Σε λίγο καιρό, θα είναι περισσότερες από τα PC.

ALOG PRO

φωτογραφία) ενώ το πέμπτο και τελευταίο, είναι στη θέση του δείκτη.

Το χαρακτηρίζει η αντοχή σε κάθε είδους σφαλιάρα και χτύπημα και δεν πρόκειται να παραποvεθεί στις "άσχημες" ώρες. Στις κινήσεις, είναι πολύ απαλό και έχει και καλό "κράτημα". Με άλλα λόγια, δεν πρόκειται να το ψάχνετε μετά από μια απότομη κίνηση.

Όλα αυτά (και όχι μόνο), το κάνουν ένα από τα καλύτερα joystick για PC, ενώ το μοναδικό και ίσως σημαντικότερό του πρόβλημα είναι η τιμή του, η οποία φτάνει περίπου τις 20000 δραχμές. Αν όμως αυτό δεν αποτελεί πρόβλημα, ψάξτε να το βρείτε και θα μας θυμηθείτε.

ΚΑΙ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ Ο MARIO

Δύο εκπαιδευτικά προγράμματα κυκλοφόρησαν πρόσφατα από την Mindscape και την Electronic Arts. Τα παιχνίδια είναι το Mario Is Missing (από την Mindscape) και το Mario Teaches Typing (από την ΕΑ). Οπως βέβαια θα καταλάβατε, ο "ήρωας" (ή καλύτερα ο καθηγητής) των δύο αυτών προγραμμάτων, δεν είναι κανένας άλλος από τους κυρίους Mario & Luigi, τους πασίγνωστους ήρωες των παιχνιδιών της Nintendo. Αυτή τη φορά όμως, τα προγράμματα δεν κυκλοφόρησαν σε κονσόλα, αλλά σε PC. Και τα δύο, συνδυάζουν ένα ευχάριστο περιβάλλον, με μορφή πολύ κοντά σε αυτή των παιχνιδιών και ένα τρόπο για να μάθετε και να εκπαιδευτείτε καλά και αποτελεσματικά.

Το πρώτο πρώτο πρόγραμμα, απευθύνεται κυρίως σε παιδιά, και σας βάζει στα παπούτσια του Luigi. Αυτό που πρέπει να κάνετε εσείς, είναι να βρείτε τον αδελφό σας Mario, τον οποίο έχουν απαγάγει. Επίσης, πρέπει να βρείτε και κάποια αντικείμενα που έχουν κλέψει οι Bowsa και Koopas (αυτοί που απήγαγαν και τον Mario), από διάφορες τοποθεσίες στον κόσμο. Για να τα κάνετε όμως όλα αυτά, θα πρέπει πρώτα να μάθετε διάφορα πράγματα για τις



τοποθεσίες που θα επισκεφτείτε. Οι τοποθεσίες αυτές, είναι πολλές και συμπεριλαμβάνουν μεγάλες πόλεις του κόσμου, όπως το Παρίσι, το Τόκυο, η Νέα Υόρκη και άλλα. Και αυτό είναι και το θέμα του προγράμματος. Να μάθετε στοιχεία για τα μέρη που θα επισκεφτείτε. Ολα αυτά, γίνονται όπως είπαμε σε ένα περιβάλλον ούτε λίγο, ούτε πολύ, λίαν παιχνιδιάρικο, με έντονες επιρροές από graphic adventure.

Το άλλο πρόγραμμα, το Mario Teaches Typing, είναι πολύ πιο κοντά στα παλιά παιχνίδια του Mario. Αυτή τη φορά, ο ήρωας είναι ο Mario και το πρόγραμμα απευθύνεται σε όσους νομίζουν ότι η ταχύτητα που πληκτρολογούν είναι μικρή. Αν ανήκετε σε αυτήν την κατηγορία, πάρτε αυτό το πρόγραμμα.

Οταν το ξεκινήσετε, θα δείτε κάποιες οθόνες ανάλογες με αυτές των παλιών παιχνιδιών, στις οποίες υπάρχει ο Mario και κάποια "κακά" πλασματάκια. Επίσης θα δείτε και μια σειρά από χαρακτήρες. Αυτοί οι χαρακτήρες, αντιπροσωπεύουν και τα πλήκτρα τα οποία πρέπει να πατήσετε εσείς στο πληκτρολόγιο. Οταν πατήσετε το σωστό πλήκτρο, τότε ο Mario, είτε θα κινηθεί λίγο πιο γρήγορα με αποτέλεσμα να ξεφύγει από κάποιο τερατάκι, είτε θα πηδήξει και θα το σκοτώσει.

Ο σκοπός προγράμματος, είναι να



βοηθήσετε το Mario να περάσει τις διάφορες οθόνες του παιχνιδιού. Το θέμα όμως, είναι ότι η κάθε οθόνη, αντιπροσωπεύει και ένα μάθημα. Ετσι, αν δεν πληκτρολογήσετε αυτά που πρέπει με την κατάλληλη ταχύτητα, δεν θα μπορέσετε να περάσετε στην επόμενη οθόνη. Το αποτέλεσμα είναι ότι μόλις καταφέρετε να περάσετε μια οθόνη, η ταχύτητα και ο τρόπος που πληκτρολογείτε, θα έχει ανέβει ένα επίπεδο, όχι πια στο παιχνίδι, αλλά στην πραγματική σας ζωή.

Το Mario Teaches Typing λοιπόν, δεν απευθύνεται μόνο σε παιδιά, όπως το Mario Is Missing, αλλά και σε μεγάλους. Πάρτε το και η ταχύτητα που πληκτρολογείτε, δεν θα είναι πια "μικρή".

Αντε, το μόνο που μένει τώρα, είναι να δούμε τον King Graham να διδάσκει Χημεία, τον Larry Ψυχολογία και τον Sonic Πυρηνική Φυσική.

NEWS

NINTENDO CD



Η Nintendo αποφάσισε πως πρέπει να περιμένουμε κι άλλο για να δούμε το CD της. Για την ακρίβεια, είπε πως η συσκευή δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει στην αγορά τους προσεχείς μήνες. Για να είμαστε ακόμα πιο ακριβείς, μπορεί και να μην κυκλοφορήσει καθόλου μέσα στο 1993. Επίσης, η Nintendo αποφάσισε πως δεν είναι καλή ιδέα να μάθει ο λαός της τις δυνατότητες του μηχανήματος, με συνέπεια να μην ανακοινώσει καθόλου τεχνικά χαρακτηριστικά. Το μόνο λοιπόν που ξέρουμε είναι ότι το μηχάνημα βασίζεται σε έναν 32-bit επεξεργαστή. Το μόνο που μένει να δούμε είναι κάποια previews από τα παιχνίδια του Nintendo CD, μπας και καταλάβουμε περί τίνος πρόκειται το όλο θέμα.

ΑΛΛΑΞΤΕ ΤΗΝ ΟΨΗ ΤΟΥ GAMEBOY ΚΑΙ ΤΟΥ GAMEGEAR...



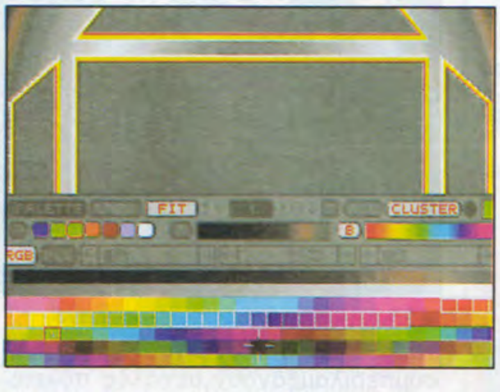
...χωρίς να τα σπάσετε. Η εταιρεία Naki, αποφάσισε να σας βοηθήσει να βελτιώσετε το look του Gameboy ή του Game Gear σας, με έναν τρόπο απλό και φτηνό. Κυκλοφόρησε λοιπόν μια σειρά από καλύμματα (ή "οθόνες" όπως τα ονομάζει), που μπαίνουν πάνω από την οθόνη του μηχανήματός σας. Αυτά δεν είναι τίποτε άλλο από καλύμματα με ένα ωραίο, πολύχρωμο και παιχνιδιάρικο πλαίσιο, που δίνουν μια τελείως διαφορετική όψη στο μηχάνημα. Τα Cool Screens, όπως είναι και το κανονικό τους όνομα, έρχονται σε 9 διαφορετικά χρώματα και 6 sport σχέδια, για να ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτιτικό χρήστη. Θα κοστίζουν γύρω στις 1500 δραχμές, και σίγουρα θα δώσουν μια καινούργια αίσθηση στα Gameboy και στα GameGear.

Οσοι λοιπόν έχετε βαρεθεί να βλέπετε ένα απλώς άσπρο Gameboy, ψάξτε να βρείτε τα Cool Screens. Σίγουρα θα τα ευχαριστηθείτε.

AUTODESK ANIMATOR PRO 1.3

Οσοι ασχολούνται με animation σε PC, σίγουρα θα ξέρουν το Autodesk Animator. Η καινούργια έκδοση λοιπόν του προγράμματος αυτού, είναι πια γεγονός.

Σε γενικές γραμμές, το πρόγραμμα είναι ίδιο. Υπάρχουν όμως, αρκετά καινούργια πραγματάκια, που κάνουν το πακέτο πολύ πιο ενδιαφέρον από



τις προηγούμενες εκδόσεις του. Πρώτον, μπορείτε να δουλέψετε σε οποιαδήποτε ανάλυση θέλετε, από 320x200, μέχρι 1024x768. Το δεύτερο και ίσως κυριότερο από αυτά, είναι το CD που περιέχει πάνω από 450 Megabytes με εικόνες, animation και όλα τα ανάλογα καλά. Επίσης, υπάρχουν πολλά καινούργια effects που μπορείτε να προσθέσετε στις εικόνες σας, όπως κάποια ιδιαιτέρως "δύσκολα" και εξειδικευμένα 3D.

Βελτιωμένος είναι και ο έλεγχος που έχετε πάνω στην παλέττα των χρωμάτων, όπως επίσης και στη δημιουργία των animations. Μαζί με το πακέτο, έρχονται ακόμα και κάποια utilities για να μετατρέψετε, να δείτε και να εκτυπώσετε εικόνες και animations. Ολα αυτά το κάνουν να ξεχωρίζει πραγματικά από όλα τα ανάλογα πακέτα που κυκλοφορούν.

Τα εντυπωσιακά όμως σημεία, δεν τα είδαμε ακόμα. Το πρώτο, είναι ότι το Animator Pro 1.3, περιέχει την δική γλώσσα προγραμματισμού, εν ονόματι Poco. Το δεύτερο, είναι το κλείδωμα του προγράμματος. Για να τρέξετε το πρόγραμμα, πρέπει πρώτα να συνδέσετε στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή σας μια ειδική συσκευή, που αν δεν βρει το πρόγραμμα δεν τρέχει!

Ολα αυτά, έρχονται για έναν υπολογιστή με 4Mb μνήμης τουλάχιστον, ενώ ο αριθμός των Megabytes, αυξάνεται ανάλογα με την ανάλυση που θα χρησιμοποιήσετε για να σχεδιάσετε.

Αν όμως ασχολείστε με γραφικά, τρέξτε να βρείτε το πρόγραμμα. Είναι ότι καλύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά.

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΚΕΤΑ AMIGA



Κάποια καινούργια πακέτα Amiga έκαναν την εμφάνισή τους. Μην ανυσηχείτε - δεν πρόκειται για καινούργια μοντέλα Amiga. Απλά, είναι πακέτα που περιλαμβάνουν μια Amiga και κάποια παιχνίδια.
Το πρώτο πακέτο περιλαμβάνει μια Amiga 500+ και τα εξής: Zool, Lemmings, Captain Planet, Pinball Dreams, όπως επίσης και το πασίγνωστο (αν και κάπως παλιό) σχεδιαστικό Deluxe Paint III.
Το δεύτερο πακέτο, περιλαμβάνει μια Amiga 1200 και το παιχνίδι Sleepwalker.
Οπως φαίνεται, τώρα είναι ο καλύτερος καιρός για να πάρετε την Amiga που θέλατε εδώ και καιρό. Βιαστείτε.

ΤΩΡΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ

Η εταιρεία Plotline Ε.Π.Ε, ανέλαβε την αποκλειστική διάθεση για την Ελληνική αγορά των πασίγνωστων εταιρειών παιχνιδιών Microprose και Electonic Arts.
Η εταιρεία, θα παρουσιάσει σύντομα πλήρη σειρά τίτλων των εταιρειών και θα οργανώσει την μηνιαία παρουσίαση των νέων τίτλων, έτσι ώστε η Ελληνική αγορά να λειτουργήσει στα πλαίσια της Ευρωπαϊκής αγοράς, με σωστή και γρήγορη ενημέρωση.
Η πλήρης σειρά των εταιρειών των οποίων την αντιπροσώπευση ανέλαβε η εταιρεία είναι:

ELECTRONIC ARTS	THREE-SIXTY
BRODERBUND	ORIGIN
INTERPLAY	MINDCRAFT
MILLENNIUM	MICROPROSE
SSG	SPECTRUM HOLOBYTE
HUMUNGOUS	RAINBIRD
	MICROPLAY

Οπως φαίνεται, η εταιρεία αποφάσισε να μπει δυναμικά στο χώρο των παιχνιδιών, πράγμα που είναι προφανές από την προηγούμενη λίστα.
Και μην ξεχνάτε ότι η αγορά των πρωτότυπων παιχνιδιών, γνωρίζει διαρκή αύξηση - ειδικά τώρα μετά την έκδοση του νέου και πολύ αυστηρού νόμου για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων και την τιμωρία της παράνομης αντιγραφής.

SUNSET RIDERS

Ξέρετε εσείς, το γνωστό coin-op που είχε φανατικούς φίλους και εχθρούς. Αιτία το θέμα του. Είναι μια ιστορία στο West που μεταφέρθηκε με επιτυχία από τις μεγάλες κονσόλες στο Mega Drive. Μια ιστορία δύο κυνηγών επικυρηγμένων και των ανθρώπων που αντιμετωπίζουν. Υπάρχει μπόλικο πιστολίδι με σφαίρες και σκάγια και ακόμα περισσότεροι αντίπαλοι σε επίπεδα που ξεχωρίζουν για την ποικιλία τους. Τραίνα, κτήματα, σαλούν, δήμαρχοι, σερίφηδες, ληστές... Για τα υπόλοιπα θα μιλήσουν οι φωτογραφίες μας και... τα πιστόλια!





RINGWORLD



Ισως το καλύτερο adventure που βγήκε ποτέ. Ισως οι κριτικοί δεν θα συμφωνήσουν ποτέ πάνω σ'αυτό το θέμα, ίσως ένα φανταστικό παιχνίδι. Πρέπει όμως να το παίξετε για να έχετε προσωπική άποψη. Οι πρώτες φωτογραφίες που έχουμε στην κατοχή μας δεν δείχνουν την αξία του. Το πρώτο πραγματικά κινηματογραφικό έργο που σας επιτρέπει να συνεχίσετε την δράση είτε πυροβολώντας κατά βούληση είτε συνομιλώντας. Φανταστική κίνηση, φανταστική πλοκή και για πρώτη φορά μοναδική ελευθερία κίνησης. Εμείς το λατρέψαμε από την πρώτη στιγμή. Ενα παιχνίδι που ανυπομονούμε να το κάνουμε τεστ.

MEGA CD GAMES

Κυκλοφορούν συνέχεια τον τελευταίο καιρό CD games για το μηχάνημα της SEGA αλλά η ελληνική αγορά είναι πολύ πίσω για να τα πάρει είδηση. Θα αναφερθούμε πληροφοριακά σε μερικά από αυτά: Mortal Kombat (ουδέν σχόλιο!), MAD DOG McCREE δηλαδή το γνωστό coin-op που είχαμε δει πριν από δύο χρόνια τώρα σε μια πιο home έκδοση, Monkey Island επιτέλους, Sonic the Hedgehoge και σας το είχαμε πει ότι θα κυκλοφορήσει σε CD!



WAGON LAND

Ολα τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν μανιτάρια που κινούνται, περίεργα πουλιά, μπλέ σκουλίκια και παράξενα λευκά τέρατα δεν μπορεί παρά να προκαλούν το ενδιαφέρον και να κυκλοφορούν για το Game Gear. Ο,τιδήποτε κινείται σ'αυτό το παιχνίδι είναι επικίνδυνο για τον μεγάλο και πράσινο σαν βάτραχο χαρακτήρα που ελέγχετε. Στην αρχή του παιχνιδιού ένας πελώριος χάρτης θα απλώσει μπροστά σας το μέγεθος του gameplay για να σας δείξει όλα τα μέρη που θα επισκευτείτε πηδώντας στο τέλος του κάθε επιπέδου. Οι βολές σας παγώνουν για μερικές στιγμές τους αντιπάλους και αυτό σας δίνει την ευκαιρία να τους ξεφύγετε, αν και μερικά από αυτά είναι πολύ γρήγορα για σας! Το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού βασίζεται στα εκπληκτικής λεπτομέριας και ομορφιάς γραφικά του και σε μερικά επίπεδα θα έχετε να αντιμετωπίσετε μερικές puzzle προκλήσεις όπου θα πρέπει να συνθέσετε την οθόνη από τα διαλυμένα κομμάτια της ενάντια στον χρόνο που τελειώνει. Υπέροχο!!!!!

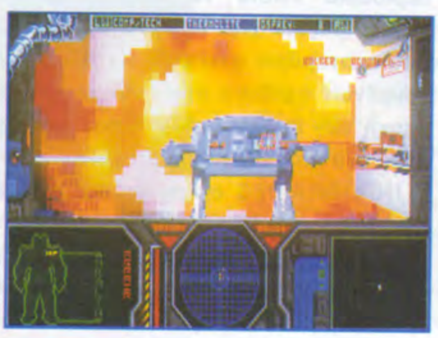


TERMINATOR 2029



Να ένα παιχνίδι διαφορετικό από τα υπόλοιπα. Δεν είναι η συνηθισμένη μεταφορά από κινηματογράφο. Η υπόθεσή του είναι τοποθετημένη στο έτος 2029 και βρίσκεστε στην αντίσταση υπό τις διαταγές του ταγματάρχη Conner και σας έχει δωθεί η A.C.E. στολή. Είναι ένα εξάρτημα που σας επιτρέπει να μεταφέρετε πολύ περισσότερα απ'όσα μπορεί ένας κανονικός άνθρωπος. Προσθέστε και την προστασία που σας προσφέρει και ξαφνικά μετατρέπεστε σε έναν άνθρωπο-στρατό ενάντια σε όλα τα ρομπότ του Skynet.

Το παιχνίδι έχει ένα σωρό πρόσθετα στοιχεία και λεπτομέριες που το κάνουν πολύ καλό. Το καλύτερο είναι ότι δεν μιλάμε για ένα απλό shoot'em up. Υπάρχουν ένα σωρό αποστολές με πολύ περισσότερα αντικείμενα και στόχους να εκπληρώσετε. Η επιτυχία της κάθε αποστολής έχει άμεση εξάρτηση από την προηγούμενη ιδίως επιτυχία ή αποτυχία. Ταυτόχρονα με τις επιτυχίες και τις αποτυχίες σας αλλάζουν και τα σενάρια έτσι ώστε να σας φαίνεται ότι παίζετε μια ταινία. Ο χειρισμός είναι από τους καλύτερους που έχουμε δει ποτέ, τόσο καλός μάλιστα που αν μπορούσε να συνδεθεί σε κάποιο σύστημα virtual reality θα γινόταν ένα από τα καλύτερα του είδους. Τα γραφικά όμως θα μπορούσαν να ήταν καλύτερα. Παραταύτα δεν μπορώ να θεωρήσω ότι αυτό επιδρά τελικά αρνητικά στο πρόγραμμα. Σε VGA θα μπορούσε να έχει πετύχει μια καλύτερη ανάλυση. Στον 386/40 με 8Mb μνήμη και SVGA μόνιτορ που είδαμε το πρόγραμμα η ταχύτητα ήταν κάτι παραπάνω από ικανοποιητική. Απαιτεί 14 Mbyte χωρο στον σκληρό σας, 585 K ελεύθερα μνήμης και 1 Mbyte Expanded (EMS) μνήμη. Θα κυκλοφορήσει όπως ήδη καταλάβατε σε PC.



BATMAN RETURNS



Ελεος, Οίκτο! Οχι άλλο Batman μπορεί να αναφωνήσετε. Αλλά έκτος από ένα μέτριο έργο ή ένα έργο που δεν είδατε ποτέ ίσως να υπάρχει η περίπτωση να γίνει ένα καλό παιχνίδι κάποια στιγμή. Μπορεί η έκδοσή του σε όλα τα handhelds να ήταν μία αποτυχία αλλά αυτό δεν απαγορεύει στο Super NES μια φανταστική παρουσίαση από άποψης γραφικών. Οι φωτογραφίες μας πιστεύω ότι μπορούν να μιλήσουν καλύτερα από οποιοδήποτε κείμενο. Εμείς να προσθέσουμε ότι αλλάζει πολλά είδη gameplay και η υπόθεση δεν διαφέρει από τις υπόλοιπες εκδόσεις.



THE LAWNMOWER MAN II

Ενα παιχνίδι που η STORM ετοιμάζεται να το κυκλοφορήσει για όλα τα βασικά format, σε CD για τους συμβατούς αλλά και σε κονσόλες. Το έργο ήταν το κοντινότερο πράγμα που θα σας τύχει αυτόν τον καιρό σε σχέση με την Virtual Reality ή όπως είναι στα ελληνικά Εναλλακτική Πραγματικότητα χωρίς να χρειαστεί να φορέσετε κάποιο ειδικό εξάρτημα. Τα ειδικά εφέ που βλέπατε στην ταινία διήρκεσαν μόνο 8 λεπτά αλλά ήταν αρκετά για να εξεσφενδονίσουν το έργο σε πρωτοπορειακά ύψη gameplay(!) σαν το πρώτο έργο virtual reality.

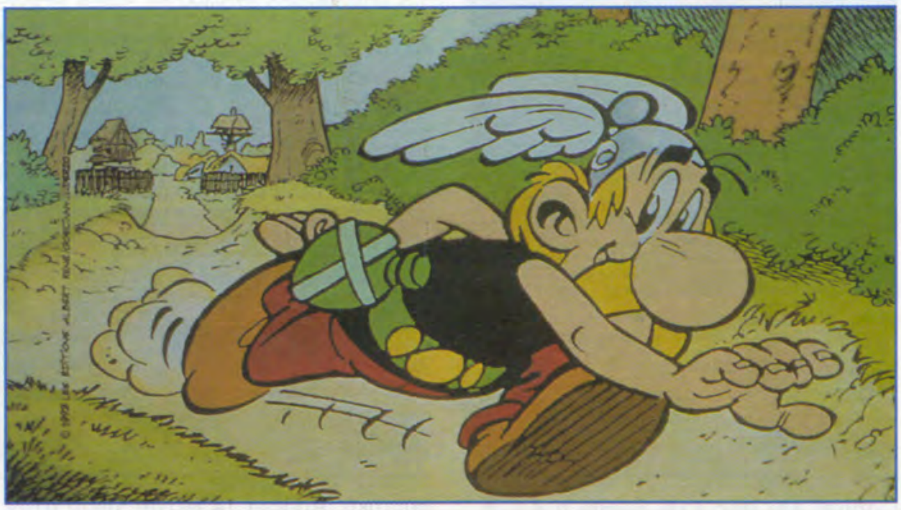


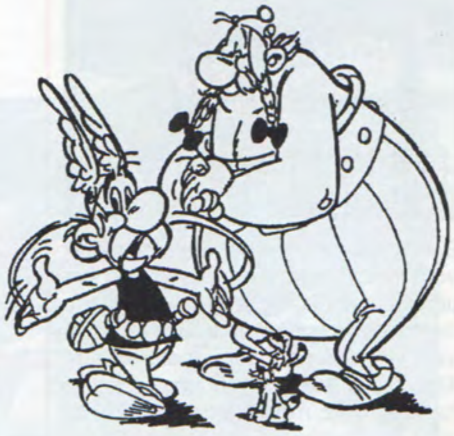
Τα γραφικά δεν θα μπορούσαν να αποδοθούν όπως έπρεπε από τα home μηχανήματα και γι'αυτό οι προγραμματιστές αποφάσισαν να το κυκλοφορήσουν μόνο για CD και μάλιστα στα PCs. Σ'αυτά περιλαμβάνονται ολόκληρα κομμάτια από το έργο ικανά να σας αλλάξουν τα φώτα. Ομως μην περιμένετε το παιχνίδι ολοκληρωμένο και τελειωμένο πριν από το τέλος του '93 στην καλύτερη περίπτωση και ίσως στις αρχές του '94. Αυτό σημαίνει ότι θα κυκλοφορήσει ταυτόχρονα με την ταινία για να εκμεταλλευτεί



οσο γίνεται καλύτερα την τεράστια διαφήμιση που συνοδεύει πάντα τις πρωτοπορειακές ταινίες. Δεν θα ασχοληθώ να σας πω για την υπόθεση της ταινίας (πάντως τα έχει όλα CyberSex, CyberBία και CyberJoystick) αλλά θα τονίσω ότι θα είναι η πρώτη που θα χρησιμοποιεί 'full motion video' στο gameplay με πολλαπλά επίπεδα. Στο παιχνίδι μέσα μην περιμένετε βεβαια να είναι όλα όπως ακριβώς στο έργο αλλά τα 3D γραφικά θα είναι ρεαλιστικότατα πέρα από κάθε προσδοκία. Ετσι τουλάχιστον μας είπε η κατασκευάστρια.

ASTERIX

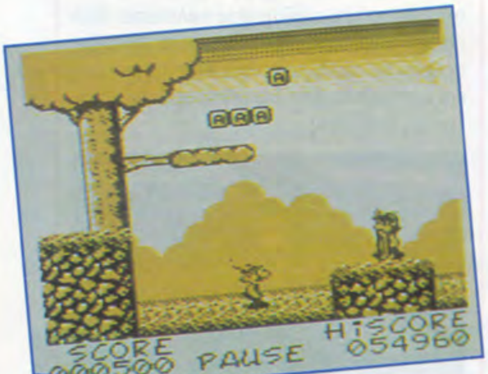


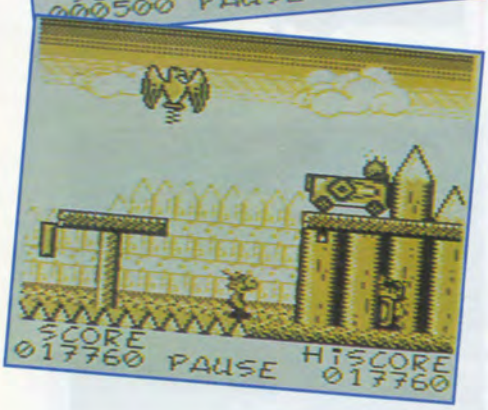


Η INFOGRAMES είναι Γαλλική. Ο Asterix το ίδιο. Ποια άλλη εταιρία λοιπόν θα τολμούσε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι για κονσόλα; Ο πασίγνωστος ήρωας των ρωμαϊκών χρόνων έκανε για πρώτη φορά την εμφάνισή του στο χαρτί στο περιοδικό "Pilote" το 1959. 20 χρόνια μετά και 24 τόμοι είχαν κυκλοφορήσει από το μαγικό χέρι των Rene Coscinny και του Albert Udertzo ενώ πάνω από 200 εκατομύρια αντίτυπα είχαν πουληθεί. Ακολούθησαν διάφορες ταινίες κινουμένων σχεδίων που έκαναν θραύση και μετά στην δεκαετία του '80 ήρθε η εποχή των υπολογιστών. Οπου εμφανιζόταν γινόταν επιτυχία. Τελευταίο θαύμα ήταν ένα παιχνίδι με πρωταγωνιστή τον κοντό Asterix στα ηλεκτρονικά.

Η INFOGRAMES όμως αποφάσισε να κάνει τον πιο δημοφιλή ήρωα της Γαλλίας (ποσοστό 53% στις προτιμήσεις των Γάλλων) παιχνίδι στο Game Boy και στο Super NES. Είναι και στις δύο περιπτώσεις ένα platform game που παίζεται από έναν μόνο παίκτη και δεν φαντάζομαι να χρειάζεται να σας πω την υπόθεση, μόνο ότι προσπαθείτε να σώσετε τον Οβελίξ.

Υπάρχουν πολλά επίπεδα να εξερευνήσετε αντικείμενα και πολλούς τρελλούς ρωμαίους να χτυπήσετε. Τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού συνοψίζονται στα εξής:





- Πολλά διαφορετικά σκηνικά/backgrounds εμπνευσμένα από διάφορες περιπέτειες στο κόμικ.
- Εκπληκτικός ήχος με πολλά soundtracks που παίζουν μάλιστα stereo.
- Κρυμμένα bonus παιχνίδια και τηλεμεταφορείς για τα ανώτερα επίπεδα.
- 4 κόσμοι που περιλαμβάνουν 12 επίπεδα.
- Δεν συζητάμε για το απίστευτο χιούμορ...
- 3 επίπεδα δυσκολίας
  - Δυνατότητα continue
  - Ελεύθερη εισοδος στο Asterix Park μέσα στο πακέτο.
  - Περισσότερο μαγικό φίλτρο απ'όσο θα χρειαστείτε ποτέ!

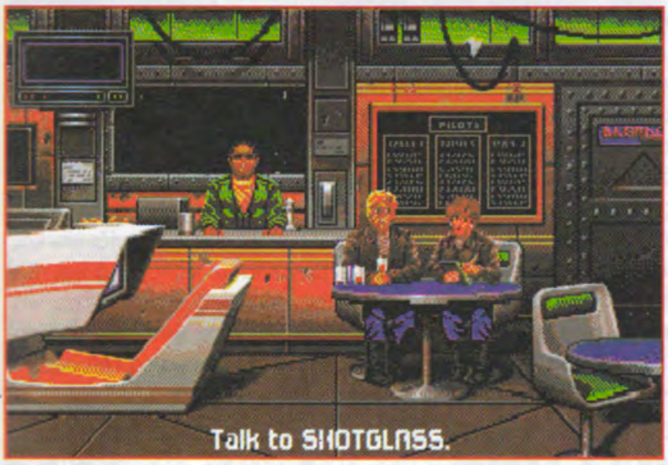






WING COMMANDER
για A 1200

Στην A500 το παιχνίδι δεν ήταν άσχημο. για την ακρίβεια ήταν τόσο καλό όσο επέτρεπε η ταχύτητα του επεξεργαστή της 500 και οι γνώσεις της ORIGIN πάνω στο συγκεκριμένο μηχάνημα. Τα πρώτα δείγματα στην 1200 δείχνουν ότι το hardware με τα πολλά Mhz και τον 32-bit επεξεργαστή είναι ιδανικά στο να κάνουν το πρόγραμμα να τρέχει πολύ γρηγορότερα και να το φέρνουν τουλάχιστον στα επίπεδα ενός δυνατού 386. Το ιδανικό παιχνίδι για την 1200 αυτή τη στιγμή!



ZERO WINGS

Στο Mega Drive έχουμε συνηθίσει μερικά καλά shoot'em up. Αυτό είναι ένα ακόμα shoot'em up με οριζόντιο scrolling. Αλλά με τόσα πολλά παιχνίδια του είδους που κυκλοφορούν το νόημα είναι να βγάλεις ένα που η οθόνη όχι μόνο να είναι πάντα γεμάτη από κακούς αλλά και να τους κινεί με τέτοιο τρόπο που να γίνεται εθιστικό περισσότερο από τα υπόλοιπα. Σ'αυτό το πρόγραμμα όλα τα εχθρικά σκάφη σας προσφέρουν όταν τα καταστρέψετε και από ένα bonus που προσθέτονται στο δικό σας και αυτό μεγαλώνει, γίνεται τεράστιο, πιο ισχυρό και σας δίνεται μία δυνατότητα να νικήσετε σε έναν άνισο αγώνα. Δεν είναι τίποτα το πρωτότυπο βέβαια ή το διαφορετικό αλλά πραγματικά αξίζει να το κοιτάξετε.

PREVIEWS

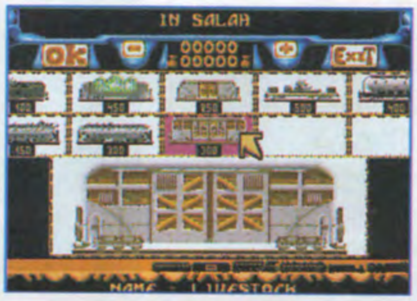
STREET FIGHTER 2

Champion Edition για MEGA DRIVE

Επιτέλους είναι πραγματικότητα! Στις 10 του Μάρτη που πέρασε έγινε η ιστορική συμφωνία ανάμεσα στους δύο κολοσσούς, την SEGA και την CAPCOM όπου η δεύτερη ανέλαβε να μεταφέρει το παιχνίδι στην 16-bit κονσόλα της δεύτερης. Για την ακρίβεια η συμφωνία μεταξύ τους λέει ότι η CAPCOM αναλαμβάνει να κατασκευάζει παιχνίδια για τις κονσόλες της SEGA και το πρώτο από αυτά θα είναι ο περιβόητος τίτλος που αναφέρουμε τόσο συχνά στο περιοδικό. Η συμφωνία είναι από μόνη της όμως είδηση μοναδική. Γιατί η CAPCOM είναι μάλλον η μόνη μεγάλη αντίπαλος της SEGA στην αγορά των coin- op! Οπως και νά'χει ελπίζουμε ότι το παιχνίδι θα είναι αντάξιο των δυό τους και του Mega Drive. Θα εμφανιστεί σε μερικούς μήνες σε ένα cartridge των 2 Mbytes, όσο δηλαδή και στο Super Nintendo.



TRANSARCTICA





Κρύο, πολύ κρύο σ'αυτό το παιχνίδι που διαδραματίζεται μετά από την πυρηνική καταστροφή. Ο σκοπός σας είναι εξαιρετικά πρωτότυπος. Πρέπει να κατευθύνετε, να οδηγήσετε, ένα τραίνο στον προορισμό του με ασφάλεια, μέσα από ένα κόσμο που θυμίζει αρκετά MAD MAX! Το είδος είναι arcade strategy και η αίσθηση αρκετά κοντά στο Sim City της Infogrames, πράγμα που δεν μπορεί παρά να είναι καλό. Ακόμα καλύτερα πηγαίνει το σενάριο όταν μαθαίνετε ότι πρέπει να διαλύσετε τα σύννεφα που έχουν μαζευτεί πάνω από τον κόσμο μετά την καταστροφή.

Ο αρχικός σας σκοπός είναι να αυξήσετε το μέγεθος του τραίνου σας πουλώντας τα αγαθά σας αλλά και τα αρχικά σας βαγόνια ώστε να μπορείτε να μεταφέρετε όσο το δυνατον περισσότερα προϊόντα. Ο πόλεμος εμφανίζεται και σ'αυτό το παιχνίδι καθώς μπορείτε να αγοράσετε βαγόνια με πολυβόλα και πυραύλους που καταστρέφουν τους αντιπάλους σας. Μαζί με αυτά πρέπει να ελέγχετε και τα αποθέματά σας σε καύσημα. Εκ πρωτης όψης δεν έχει αρκετά στοιχεία στρατηγικής αλλά θα περιμένουμε μέχρι το review για να το κρίνουμε.

SLEEP WALKER για Amiga 1200

Ακόμα δεν προλάβαμε να βάλουμε το review για την A500 και νά'σου η OCEAN που τώρα τελευταία μεγαλοπιάνεται με την A1200 εμφανίζει το πρόγραμμα και για αυτήν, το καμάρι της Commodore. Το πρόγραμμα ήταν ήδη πολύ καλό στην 500 και από άποψης gameplay δεν φαίνεται να βελτιώνεται τίποτα με το hardware της 1200. Εκείνο που καλυτερεύει σαφώς είναι τα backgrounds και το scrolling που αν και ήδη πολύ γρήγορο τώρα είναι σαφώς πολύ πιο ομαλό.



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Τα παιχνίδια μπάσκετ για PC είναι τόσο σπάνια όσο τα shoot'em ups για το ίδιο μηχάνημα. Μερικές φορές όμως συμβαίνουν και θαύματα. Σε ένα τέτοιο θαύμα ελπίζουμε όλοι για το Michael Jordan αφού το άλλο μπάσκετ που κυκλοφόρησε αυτή την εποχή, το NCAA Basketball κατέληξε σε ένα φιάσκο στους συμβατούς και κυριολεκτικά είναι μία σπατάλη μαγνητικού υλικού. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι 640K μνήμη, 1MB EMS, VGA και ένα καλό μηχάνημα από 386 SX και πάνω.

Υποστηρίζει από κάρτες ήχου AdLib έως Roland και μπορείτε να παίξετε καλύτερα με joystick. Το ξεχωριστό σ'αυτό το παιχνιδι είναι ο τρόπος με τον οποίο παίζει. Ενας τρόπος/στήσιμο ανάλογος με εκείνον του World League Basketball που είχαμε παρουσιάσει για κονσόλες στο προηγούμενο τεύχος. Οπως μπορείτε να δείτε και από τις φωτογραφίες μας τα γραφικά είναι φανταστικά με απίστευτη για PC 3D κίνηση και animation. Συνοδεύεται από τέλειες στατικές οθόνες. Τα πρώτα παράπονα είναι στον χειρισμο ακόμα και με joystick, η τρομερή απλότητά του και το χειρότερο, ΛΕΙΠΕΙ Η ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΔΙΠΛΟ.

3DO GAMES



Ελπίζω να θυμάστε το υπερμηχάνημα που είχαμε στα NEWS πριν από μερικά τεύχη. Το 3DO με τα φοβερά χαρακτηριστικά. Δείτε τώρα μερικά από τα γραφικά που περιμένουμε να δούμε από αυτο το μηχάνημα: Στο Road Rash 3DO η Electronic Arts θα μπορεί να βάλει ψηφιοποιημένα πρόσωπα ανθρώπων και το γκολφ όπως βλέπετε έχει άλλη χάρη με μερικές χιλιάδες χρώματα.





ZOOL για PC



Το παιχνίδι πήγε καλύτερα από άποψη πωλήσεων και αποδοχής από το κοινό στην Amiga απ'όσο περιμέναμε πρέπει να ομολογήσουμε. Αυτό οφείλεται κατά την άποψή μας στο ότι έμοιαζε με το Sonic, κάπως. Στους PCs η μεταφορά του είναι μια εξαιρετικά φιλόδοξη προσπάθεια καθώς θα χρειαστεί οι προγραμματιστές να εξαντλήσουν όχι μόνο την δύναμη του επεξεργαστή αλλά ίσως και να αγγίξουν τις δυνατότητες της VGA για να φτάσουν το scrolling σε επίπεδα Amiga! Ελπίζουμε ότι θα το κάνουν στο review μας που θα ακολουθήσει σύντομα.

SIMON THE SORCERER



Κρύο, πολύ κρύο σ'αυτό το παιχνίδι που διαδραματίζεται μετά από την πυρηνική καταστροφή. Ο σκοπός σας είναι εξαιρετικά πρωτότυπος. Πρέπει να κατευθύνετε, να οδηγήσετε, ένα τραίνο στον προορισμό του με ασφάλεια, μέσα από ένα κόσμο που θυμίζει αρκετά MAD MAX! Το είδος είναι arcade strategy και η αίσθηση αρκετά κοντά στο Sim City της Infogrames, πράγμα που δεν μπορεί παρά να είναι καλό. Ακόμα καλύτερα πηγαίνει το σενάριο όταν μαθαίνετε ότι πρέπει να διαλύσετε τα σύννεφα που έχουν μαζευτεί πάνω από τον κόσμο μετά την καταστροφή.

Ο αρχικός σας σκοπός είναι να αυξήσετε το μέγεθος του τραίνου σας πουλώντας τα αγαθά σας αλλά και τα αρχικά σας βαγόνια ώστε να μπορείτε να μεταφέρετε όσο το δυνατον περισσότερα προϊόντα. Ο πόλεμος εμφανίζεται και σ'αυτό το παιχνίδι καθώς μπορείτε να αγοράσετε βαγόνια με πολυβόλα και πυραύλους που καταστρέφουν τους αντιπάλους σας. Μαζί με αυτά πρέπει να ελέγχετε και τα αποθέματά σας σε καύσιμα. Εκ πρώτης όψης δεν έχει αρκετά στοιχεία στρατηγικής αλλά θα περιμένουμε μέχρι το review για να το κρίνουμε.

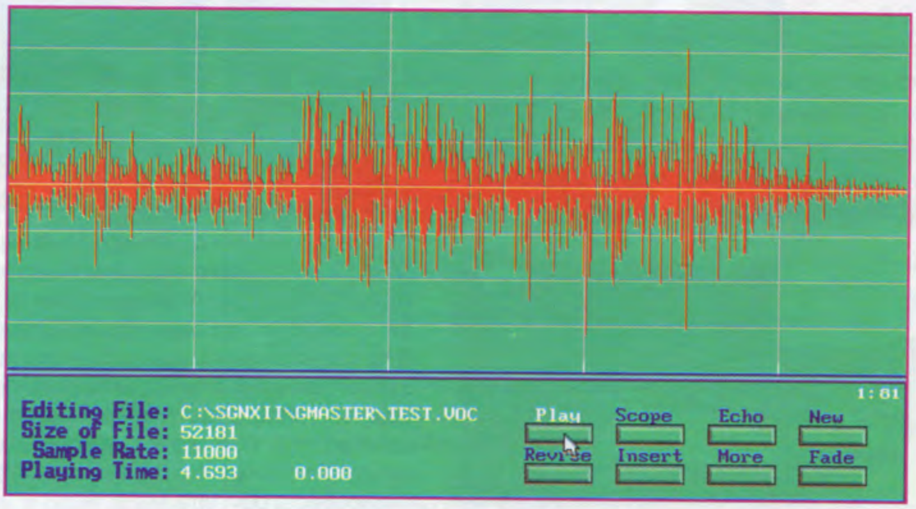






SOUND GALAXY

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ ΗΧΟΥ



Η αγορά των καρτών ήχου για PC, είναι πια σημαντικό μέρος της ζωής μας. Το θέμα όμως είναι ότι η πληθώρα των καρτών που υπάρχει πια στις μέρες μας, δυσκολεύει τον απλό αγοραστή που ψάχνει μια κάρτα ήχου για να παίξει τα παιχνιδάκια του. Εδώ θα δούμε δύο κάρτες όχι διαφορετικές, αλλά άμεσα συνδεδεμένες. Κυρίες και κύριοι, η Sound Galaxy BX και η Sound Galaxy NX II.

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

SOUND GALAXY BX

Η Sound Galaxy BX, υπάρχει στην αγορά αρκετό καιρό, αν και άργησε να κάνει την εμφάνισή της στα ελληνικά μαγαζιά. Πρόκειται για μια 8-bit κάρτα ήχου, συμβατή με Adlib και Sound Blaster 2. Το μέγεθός της είναι αρκετά μικρό (όσο και της Adlib), με άλλα λόγια, 104 x 107 χιλ λίγο μεγαλύτερη από μια 8-bit θύρα επέκτασης. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι οι δυνατότητές της είναι λίγες.

Εχει 11 στερεοφωνικά κανάλια ήχου από FM chips, MIDI interface, ενσωματωμένο amplifier, υποδοχή για joystick, εισόδους Line-In και Microphone και φυσικά την έξοδο του ήχου. Μέσω της τελευταίας, μπορείτε να συνδέσετε την κάρτα με ακουστικά, ηχεία ή και το στερεοφωνικό σας. Ας περάσουμε όμως στις επιδόσεις τις κάρτας.

Την κάρτα την δοκιμάσαμε με πολλά παιχνίδια (τι άλλο;). Από Brix μέχρι X-Wing. Από παιχνίδια με απλό ήχο μέχρι παιχνίδια με σύνθετα samples και ομιλίες. Δεν μας απογοήτευσε καθόλου. Βέβαια, μην περιμένετε και τίποτα εξωπραγματικές επιδόσεις, αλλά η κάρτα, προσφέρει κάτι παραπάνω από ικανοποιητικές αποδόσεις και πολύ καλή εξομοίωση της SoundBlaster - κάτι που είναι ίσως πιο σημαντικό, αφού δεν υπάρχουν και πολλά παιχνίδια που να υποστηρίζουν την Sound Galaxy. Αυτό όμως που μας ικανοποίησε ιδιαίτερα, είναι ότι η κάρτα εξομοιώνει την Sound Blaster χωρίς την βοήθεια κάποιων device drivers ή environment variables. Αυτό μπορεί να φανεί κάπως παράξενο, αφού η ίδια η Sound Blaster χρειάζεται τα προαναφερθέντα και το ίδιο ισχύει και για κάποιες άλλες κάρτες που εξομοιώνουν Sound Blaster (π.χ. η Advanced Gravis Ultrasound).

Η κάρτα έχει και καλές επιδόσεις στο sampling, όπου η ηχογράφηση ξεκινά από 4KHz και φτάνει τα 23KHz. Μπορεί να λειτουργήσει και σε DMA mode, αλλά και σε I/O transfer mode. Οτι ηχογραφήσετε, μπορείτε να το παίξετε μέσω ενός 8-bit DAC με sampling rate από 4KHz μέχρι 44KHz και με δυνατότητα αποσυμπίεσης ADPCM 2:1, 3:1, 4:1.

Ολα αυτά, για να αξιοποιηθούν χρησιμοποιούν τα προγράμματα που έρχονται μαζί με την κάρτα και που θα δούμε λίγο παρακάτω, αφού είναι τα ίδια με αυτά της Sound Galaxy NX II. Ας περάσουμε όμως και στην NX, γιατί ο χώρος λιγοστεύει.

SOUND GALAXY NX II

Η Sound Galaxy NX II, όπως ίσως να καταλάβατε ήδη, δεν είναι τίποτε άλλο από την απόγονο της BX. Οπως είναι λογικό, έχει κρατήσει πολλά από τα στοιχεία της προκατόχου της, αλλά έχει προσθέσει και πολλά, καλά

άλλα. Την πρώτη διαφορά, μπορούμε να τη δούμε στις κάρτες με τις οποίες η NX είναι συμβατή. Αυτή τη φορά, έχουμε Adlib, Sound Blaster, Covox Speech Thing και Disney Sound Source.

Οι διαστάσεις της ξεπερνούν αυτές τις BX, αλλά όχι κατά πολύ. Είναι και αυτή 8-bit, οπότε μπαίνει σε οποιοδήποτε μηχάνημα.

Εχει και αυτή 11 FM στερεοφωνικά κανάλια και όλες τις θύρες που είχε η BX. Επιπλέον όμως, έχει AT-BUS CD-ROM interface και είσοδο για CD και έναν κοννέκτορα τεσσάρων pins για να το συνδέσετε με όποια συσκευή έχει ανάλογη έξοδο (π.χ. το speaker του PC).Οι επιδόσεις δεν ξεπερνούν κατά πολύ αυτές τις BX, αλλά είναι κάπως πιο καλές.

Ας δούμε όμως τα προγράμματα που συνοδεύουν τις κάρτες και που στο μεγαλύτερο μέρος τους, είναι κοινά και στις δύο.

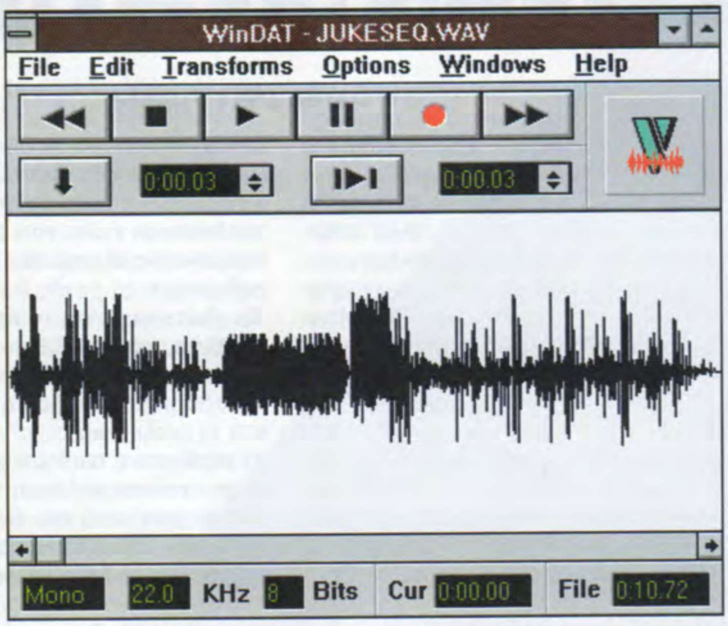
ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

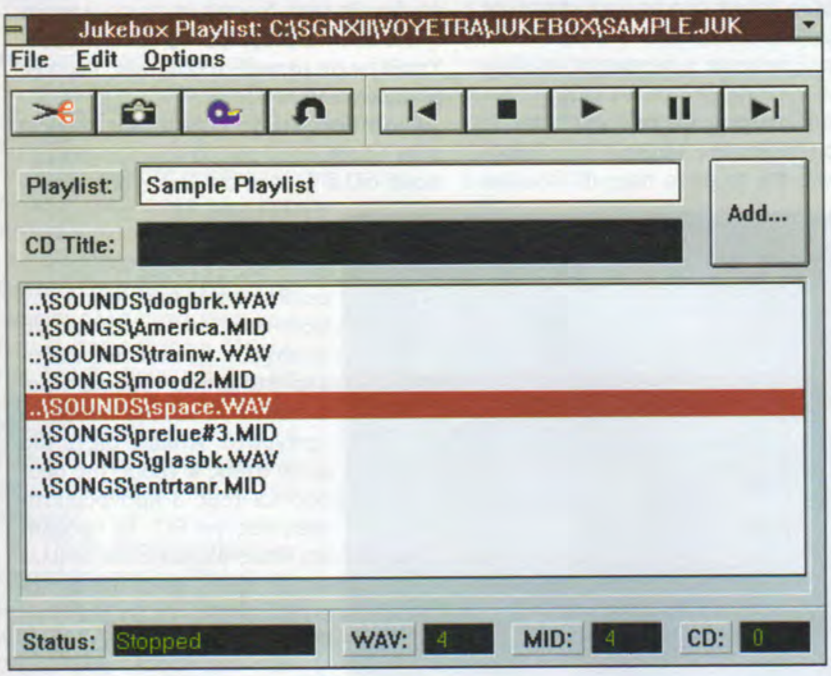
Οι κάρτες έρχονται με μία μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων που τρέχουν και κάτω από DOS, αλλά και κάτω από Windows. Ας τα δούμε ένα - ένα.

Πρώτο είναι το WinDat. Αυτό είναι ένα πρόγραμμα που τρέχει κάτω από Windows και το πλήρες όνομά του είναι Windows Digital Audio Transport. Σας βοηθάει να ακούσετε, να γράψετε και να μετατρέψετε αρχεία ήχου.Συνεχίζουμε με το SoundScript. Αυτό το πρόγραμμα σας επιτρέπει να φτιάξετε αρχεία script, στα οποία να συνδιάζετε ήχους με animation και να έχετε πολύ καλά αποτελέσματα (πιστέψτε με!).

Επόμενο πρόγραμμα είναι το Jukebox. Αυτό τρέχει κάτω από Windows και σας επιτρέπει να φτιάξετε λίστες από αρχεία ήχου, τα οποία μπορείτε να τα ακούσετε με τη σειρά που σας ευχαριστεί.

Sound Tracks λέγεται το επόμενο πρόγραμμα και είναι ίσως η πιο ευχάριστη νότα του πακέτου. Αυτό είναι ένα πρόγραμμα για DOS, το οποίο μένει resident στη μνήμη και σας επιτρέπει να επιλέξετε κάποιο από τα 10 ενσωματωμένα μουσικά κομμάτια του, να το βάλετε να παίξει και να ξαναγυρίσετε στη δουλειά που κάνατε προηγουμένως. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να ακούτε μουσική όση ώρα παιδευόσασε με το DOS και κάποιες εφαρμογές του. Το μόνο κακό που έχει, είναι το ότι η κατασκευάστρια εταιρεία δεν φρόντισε να αξιοποιήσει στο έπακρο της ικανότητες των καρτών και έτσι τα κομμάτια είναι μετρίου επιπέδου.





Το τελευταίο πρόγραμμα που είναι κοινό και στις δύο κάρτες, είναι το Galaxy Master. Αυτό είναι κάτι σαν το WinDat, μόνο που τρέχει κάτω από DOS και έτσι μπορείτε να επεξεργαστείτε ήχους χωρίς να χρησιμοποιείτε Windows.

Ολα αυτά τα προγράμματα είναι κοινά και στις δύο κάρτες. Στην NX II όμως, υπάρχει και το CD Player, το οποίο όπως καταλαβαίνετε εκμεταλεύεται το CD-ROM interface, για να σας επιτρέψει να ακούσετε μουσικά CD.

Και τα δύο πακέτα έχουν διαγνωστικά προγράμματα για να μπορείτε να ελέγχετε την κάρτα.

Η έκπληξη που σας κράτησα για το τέλος όμως, είναι το ότι και οι δύο κάρτες συνοδεύονται από ένα ζευγάρι ηχεία. Αυτό σημαίνει ότι με το που θα βάλετε την κάρτα στη θέση της, θα είστε και έτοιμοι να ακούσετε ότι ήχο μπορείτε να φανταστείτε. Δυστυχώς, η απόδοση των ηχείων δεν είναι πολύ καλή, αλλά τουλάχιστον αυτό δεν φαίνεται αν δεν βάλετε την ένταση του ήχου στο μέγιστο. Πάντως, το ότι υπάρχουν τα ηχεία είναι καλό και πραγματικά είναι κάτι που πρέπει να κάνουν όλες οι εταιρείες.

ΤΕΛΙΚΑ...

Εχουμε να κάνουμε με μια πολύ καλή πρόταση για ήχο στα PC. Η κάρτες έχουν ιδιαιτέρως ικανοποιητικές αποδόσεις και επιδόσεις, και δεν αντιμετωπίσαμε πρόβλημα σε κανένα πρόγραμμα, ούτε κάτω από DOS, ούτε κάτω από Windows, είτε ήταν παιχνίδι, είτε μια σοβαρή εφαρμογή. Τα samples που βγάζουν οι κάρτες είναι επίσης ικανοποιητικά.

Με δύο λόγια, μπορούμε να πούμε ότι αν ψάχνετε να βρείτε κάρτα ήχου για το PC σας και δεν έχετε πολλά χρήματα να ξοδέψετε, ρίξτε μια ματιά στις Sound Galaxy. Θα δείτε καινούργιους ορίζοντες να απλώνονται μπροστά σας.

Τέλος να ευχαριστήσουμε την εταιρία Αμυ (Τροίας 58 και Πριάμου, τηλ 6133000) που μας παραχώρησε τις κάρτες για το test.

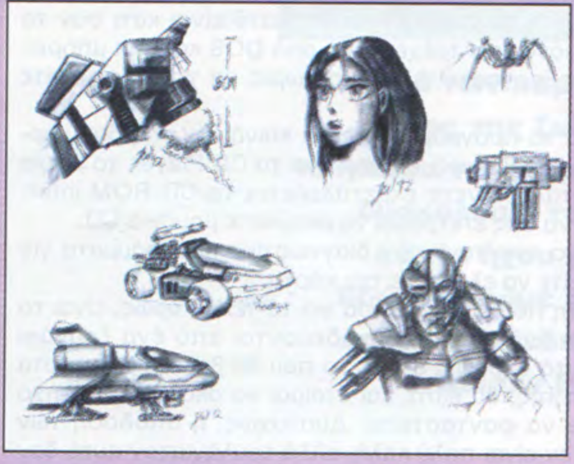
DIGITAL ILLUSIONS:

ΤΟΥ **Derek Dela Fuente**



USER: Πότε και πώς δημιουργήθηκε η Digital Illusions;

DIGITAL: Δημιουργήθηκε σαν ομάδα κατά την διάρκεια του 1991, αλλά υπήρχε κάτω από ένα διαφορετικό όνομα (The Silents) από το 1988. Η εταιρία Digital Illusions σχηματίστηκε τον Μάιο του '92 και μετασχηματίστηκε σε εταιρία περιορισμένης ευθύνης τον Φεβρουάριο του '93, όπου το πλήρες όνομά της έγινε "Digital Illusions Design Group AB". Η σημερινή ομάδα αποτελείται από 8 άτομα και άλλους 3 ελεύθερους στο PC. Ζούμε σκορπισμένοι σε ολόκληρη την Σουηδία οπότε δεν συναντιώμαστε πολύ συχνά, σχεδόν κάθε έναν ή δύο μήνες. Κρατάμε την επαφή με τηλεφωνήματα και μέσω modem. Επίσης έχουμε μία εσωτερική BBS στα αρχηγεία μας για να ενημερωνόμαστε στις εξελίξεις της μουσικής, γραφικών, κώδικα κτλ.



U: Πόσοι ήσασταν όταν ξεκινήσατε και τί σας έκανε να φτιάξετε ένα παιχνίδι φλίπερ (βλέπε Pinball Dreams). Είσαστε φανατικοί των φλίπερς;

D: Ξεκινήσαμε 5 άτομα, παρόλο που αλλάξαμε καλλιτέχνη γραφικών μερικές φορές κατά την διαδρομή. Και ο κύριος λόγος για τον οποίο φτιάξαμε ένα pinball game ήταν ότι είχαμε μερικές ιδέες για το πώς θα φτιάχναμε ένα καλό παιχνίδι του είδους. Φυσικά μας άρεσε να παίζουμε κάτι τέτοιο. Η πρώτη ιδέα μας ήρθε από έναν φίλο στην Δανία. Αρχίσαμε να δουλεύουμε πάνω στα σχέδιά του για ένα παιχνίδι pinball.

Ομως ήταν τόσο μεγάλα τα επίπεδα που έπρεπε να ξανασχεδιαστούν για να γίνουν playable. Ετσι πήραμε έναν Σουηδό γραφίστα στην θέση του.

U: Το παιχνίδι ήταν μια αστραπιαία επιτυχία. Αν ήταν να το δικαιολογήσετε αυτό θα λέγατε ότι ο προγραμματισμός ήταν καταπληκτικός ή ότι το κοινό περίμενε ένα αξιοπρεπές παιχνίδι pinball.

D: Πιστεύουμε ότι το κοινό το ήθελε, γιατί αν ρίξετε μια ματιά στο παιχνίδι θα δείτε ότι από μόνο του δεν ήταν κάτι το εκπληκτικό.

Η ρεαλιστική αίσθηση μαζί με την γνωστή σύλληψη των φλίπερ ήταν αυτό που έκανε το προϊόν επιτυχία. Η αίσθησή μου είναι ότι γεμίσαμε ένα κενό στην αγορά.

U: Είχαν οι προγραμματιστές σας και οι καλλιτέχνες κάποια εμπειρία πριν από το παιχνίδι αυτό και αν ναι ποιά;

D: Κανένας απ'όσους εργάζονταν στο Pinball Dreams δεν είχε κάνει κάτι εμπορικό νωρίτερα αλλά όλοι είχαμε ασχοληθεί με demos και παρόμοια πράγματα. Η εξαίρεση ήταν ο γραφίστας που είχε πάρει τον υπολογιστή του μόλις έναν χρόνο πριν ξεκινήσουμε. Αυτός είναι και ένας από τους λόγους που αργήσαμε τόσο να ολοκληρώσουμε το Pinball Dreams. Δεν είχαμε εμπειρία του τί σημαίνει να βάζεις όλα τα απαραίτητα σε ένα πραγματικό παιχνίδι.

U: Σας ξάφνιασε η τεράστια επιτυχία του;

D: Εντυπωσιαστήκαμε από την διάρκεια ζωής του προϊόντος. Μάθαμε από διάφορες πηγές ότι το μέσο παιχνίδι πουλάει περίπου για 2-3 μήνες και ύστερα ξεχνιέται. Αλλά το δικό μας συνεχίζει να πουλάει. Δεν είναι βέβαια 20.000 κομμάτια τον μήνα αλλά τα μικρά ρέματα κάνουν στο τέλος το ποτάμι. Περιμέναμε να πουλήσουμε περίπου 20-30 χιλιάδες κομμάτια Pinball Dreams, αλλά είναι ήδη πάνω από τις 40.000!



U: Πόσο δυσκολο ήταν να βρείτε κάποιον να το βγάλει στο εμπόριο και γιατί επιλέξατε την 21st Century;

D: Δεν ήταν τόσο δύσκολο να βρούμε εκδότη καθώς η 21st Century ήθελε το παιχνίδι από την πρώτη στιγμή που της το δείξαμε. Ασφαλώς προσπαθήσαμε να κάνουμε και άλλους να ενδιαφερθούν για να μπορέσουμε να δούμε πόσα χρήματα θα παίρναμε από το παιχνίδι. Αλλά οι περισσότεροι άλλοι εκδότες έλεγαν ότι δεν θα ήταν δυνατό να το πουλήσουν ή ότι δεν ταίριαζε με το "στυλ" τους. Υποθέτω ότι μερικοί από αυτούς τώρα θα μετανιώνουν.

U: Καταφέρατε να βάλετε την Σουηδία στον χάρτη όσον αφορά τον προγραμματισμό αλλά ξέρετε ότι υπάρχουν πολλά ταλέντα σε όλες τις σκανδιναβικές χώρες;

D: Καθως έχουμε κάποιο παρελθόν στην Amiga (και τον C64) στα demos ξέρουμε ότι υπάρχουν πολλοί που κάθονται στα σπίτια τους και προσπαθούν να κάνουν σπουδαία πράγματα. Απλώς ρίξτε μια ματιά στους 4 νέους της ομάδας και τους 3 προγραμματιστές μας για PC. Το πρόβλημα, όπως τουλάχιστον το βλέπουμε εμείς, είναι ότι αν και είναι εύκολο να βγάλεις το 90% ενός παιχνιδιού, είναι αυτό το υπόλοιπο 10% που

ΤΟ ΣΟΥΗΔΙΚΟ SOFTWARE



κάνει την προσπάθεια να αξίζει αλλά δυσκολεύει όλο τον κόσμο που θέλει να ασχοληθεί με την προσπάθεια.

U: Πόσο χρόνο σας πήρε να προγραμματίσετε το Pinball Dreams και πόση βελτίωση πιστεύετε ότι υπήρχε στο Pinball Fantasies;

D: Το Pinball Dreams μας πήρε ένα απίστευτα μεγάλο διάστημα καθώς όλοι είχαμε ταυτόχρονα άλλες δουλειές ή σπουδές. Αν θέλετε έναν αριθμό μπορώ να σας πω περίπου 2,5-3 χρόνια. Και δεν είναι απόλυτα σίγουρο ότι αυτός ο χρόνος θα ήταν μικρότερος αν είχαμε αφοσιωθεί αποκλειστικά στον προγραμματισμό του. Οπως και να το κάνουμε ήταν το πρώτο μας παιχνίδι. Το Pinball Fantasies ήταν μία βελτίωση σε πολλούς τομείς:

1. Η μπάλλα ήταν ταχύτερη και υπήρχε περισσότερος ρεαλισμός.
2. Τα γραφικά ήταν βελτιωμένα.
3. Είχαμε τον νέο πίνακα των σκορ με κίνηση.
4. Περισσότερες ρακέτες και πιο προχωρημένο σχεδιασμό των επιπέδων.
5. Το σύστημα των εφέ ήταν ξανασχεδιασμένο και εκτεταμένο αλλά αυτό είναι κάτι που οι περισσότεροι άνθρωποι δεν θα δουν και δεν θα καταλάβουν ποτέ. Το πλέον δύσκολο είναι να κάνουμε το Pinball 3 ένα ακόμα μεγάλο βήμα εξέλιξης προς τα εμπρός.

U: Πόσο δυσκολο ήταν να κάνετε σωστό το Pinball σε ό,τι αφορά την αδράνεια της μπάλλας; Αυτό ήταν η δυσκολότερη πλευρά του παιχνιδιού;

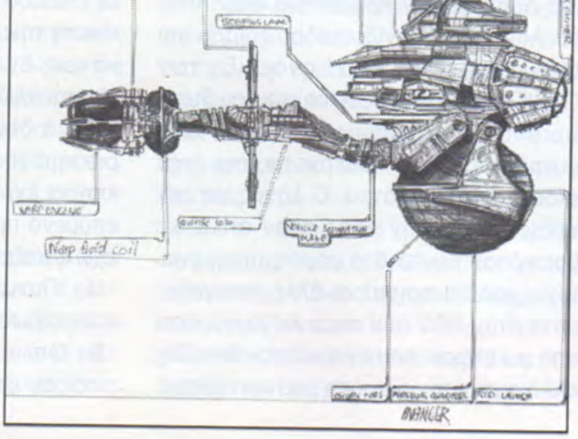
D: Η μπάλλα ήταν σαφώς αυτό το κάτι που έκανε το παιχνίδι σωστό. Ο άνθρωπος που έφτιαξε την μπάλλα δούλεψε πάνω της 6 ολόκληρους μήνες πριν καν αυτή εμφανιστεί στην οθόνη! Και άλλους 6 μήνες πριν μείνουμε ικανοποιημένοι από το αποτέλεσμα. Στην πραγματικότητα κάνει τα πράγματα ακριβώς σύμφωνα με τους νόμους της φύσης.

Μερικά από αυτά βέβαια έπρεπε να γίνουν κατά προσέγγιση και με απλούστευση αλλά τελικά είναι μια εντυπωσιακή ρουτίνα όταν καταλάβεις πως δουλεύει.

U: Τώρα δουλεύετε πάνω σε ένα τρίτο παιχνίδι Pinball. Θα πείτε στους αναγνώστες τί θα προσφέρει αυτό;

D: Ε, δεν δουλεύουμε ακόμα πάνω του παρόλο που έχουμε κάνει πολλά σχέδια. Πάντως σίγουρα με τον ένα ή τον άλλο τρόπο θα υποστηρίζει πολλές μπάλλες ταυτόχρονα. Για να καταφέρουμε να το βελτιώσουμε αρκετά θα πρέπει να ξαναγράψουμε το μεγαλύτερο μέρος του κωδικα από την αρχή και είμαστε σίγουροι ότι αυτό θα είναι υπέρ του παιχνιδιού. Η μπάλλα θα πρέπει να ξαναδουλευτεί χωρίς όμως να χάσουμε την αίσθησή της και αυτό μάλλον θα πάρει τον περισσότερο χρόνο. Δυστυχώς δεν έχουμε καμμία οθόνη να σας δείξουμε!

U: Τί σκέπτεστε για τις νέες μηχανές οπως το 3DO και το FALCON και θα μείνετε στα παιχνίδια για Amiga ή θα πάτε παραπέρα; Να περιμένουμε μία έκδοση για την 1200;



D: Με τον Falcon δεν θα ασχοληθώ προσωπικά (Andreas Axelsson) καθώς δεν εμπιστεύομαι την Atari. Το 3DO φαίνεται ενδιαφέρον αλλά δεν ξέρω πολλά γι'αυτό ακόμα. Αυτό που μπορώ να πω γενικά είναι ότι η Amiga θα παραμείνει η κύρια προγραμματιστική μας μηχανή αλλά μεταφορές για άλλα μηχανήματα θα προέλθουν από αυτήν. Σκεφτόμαστε σοβαρά το PC, το Super NES και το MegaDrive.

U: Τέλος ποιές ειναι οι σκέψεις σας για το Σκανδιναβικό Software στην Amiga;

D: Πολλή πειρατεία και οι άνθρωποι σκέφτονται: "Γιατί να αγοράσω ένα παιχνίδι όταν ειναι πολύ ευκολότερο και φτηνότερο να πάω στον γειτονά μου και να το αντιγράψω, ή ακόμα να το πάρω από μία βάση δεδομένων". Δεν υπάρχουν πολά πράγματα που να μπορούμε να κάνουμε γι'αυτό το ζήτημα όσο μπορεί κάποιος να κάνει αντίγραφα. Η τεχνολογία του CD ROM ίσως μπορέσει να εξαφανίσει ένα μεγάλο μέρος της πειρατείας.





Digital Illusions
Markus Nystrom, Fredrik Liliegren, Andreas Axelsson, Olof Gusafsson, Ulf Mandorf.

Ας ελπίσουμε ότι οι πειρατές δεν θα καταφέρουν να εξαφανίσουν την εξέλιξη στην τεχνολογία των υπολογιστών. Και ας ελπίσουμε ότι η Amiga θα καταφέρει να επιζήσει της πειρατείας γιατί είναι ο καλύτερος διαθέσιμος υπολογιστής αυτή τη στιγμή!

DINO DINI

Εχουν περάσει πάνω από 4 χρόνια από την εμφάνιση του Kick Off και μόλις πρόσφατα άλλα ποδοσφαιράκια κατάφεραν να πλησιάσουν το στυλ, την χάρη και την playability των Kick Off 1 και 2. Ο ίδιος ο Dino Dini, σαν προγραμματιστής, περιβάλεται από μυστήριο και μόλις πριν από λίγο καιρό οι δημοσιογράφοι κατάφεραν να έρθουν σε επαφή μαζί του. Να φανταστείτε ότι πολλοί είχαν νομίσει ότι ο Dino Dini δεν ήταν πραγματικά ένας προγραμματιστής αλλά αυτό το όνομα ήταν ένα ψευδώνυμο που είχε εφεύρει η Anco και ακόμα ειπώθηκε ότι οι Mr. Gupta και ο Steve Screech ήταν η κύρια έμπνευση πίσω από το Kick Off. Ηταν μια μεγάλη είδηση όταν ακουστηκε ότι ο Dino Dini υπέγραψε συμφωνία συνεργασίας με την Virgin για την κατασκευή του νέου του ποδοσφαιρικού παιχνιδιού.

Το Kick Off σαν όνομα ανήκει στην Anco και έτσι αναγκαστικά το νέο παιχνίδι φέρει προς το παρόν τον δοκιμαστικό τίτλο GOAL. Η συνάντηση με τον Dino κανονίστηκε τελικά από την Virgin και ήταν η ευκαιρία να ξεκαθαριστούν οι μύθοι που είχαν γεννηθεί γύρω από το Kick Off και να μάθουμε περισσότερα για το GOAL..

Το USER ήταν εκεί!

ΤΟΥ **Derek Dela Fuente**

USER: Ηλικία;

Dino: 27

U: Τί σε έκανε να μπεις στην βιομηχανία των υπολογιστών; Είσαι αυτοδίδακτος προγραμματιστής;

D: Ναι, ότι έχω μάθει το έμαθα μόνος μου. Με ενδιέφεραν ιδιαίτερα τα ηλεκτρονικά όταν ήμουν περίπου 10 χρονών. Εκείνη την εποχή η βιομηχανία των υπολογιστών είχε αρχίσει να παίρνει πάνω της και είναι μια φυσιολογική εξέλιξη που μετακινήθηκα σ'αυτό το πεδίο. Ο πρώτος υπολογιστής που είχα ήταν ένα μικρό πληκτρολόγιο, ο επονομαζόμενος Acorn system 1 τον οποίο προγραμμάτιζες με αριθμούς κατευθείαν σε κώδικα μηχανής χωρίς καν assembly. Από κει κι ύστερα είχα ένα σωρό υπολογιστές.

U: Ποιανού ιδέα ήταν το Kick Off και ποια ακριβώς ήταν η ανάμειξη των Mr. Gupta και Steve Screech;

D: Λοιπόν, όταν πρωτοπήγα στην Anco ήθελαν ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου και έτσι σχεδίασα ένα. Η ανάμειξη των Gupta (πρόεδρος της Anco) και του Steve Screech (προγραμματιστής) ήταν η συνηθισμένη που προέρχεται από έναν εκδότη προγραμμάτων. Ο λόγος για τον οποίο πήγα στην Anco ήταν απλά ότι βρισκόταν κοντά στο μέρος που μένω. Είχα γράψει ορισμένα άλλα προγράμματα στον BBC που είχαν κυκλοφορήσει από μία εταιρία που ονομαζόταν Bee Bug αλλά αυτή ήταν η πρώτη μου πραγματική εμπορική επιτυχία.

U: Οπότε το Kick Off ήταν δικό σου πρόγραμμα;

D: Ε, ναι... Δεν καταλαβαίνω ακριβώς τί εννοείς.

U: Χωρίς τον Dino Dini δεν θα υπήρχε το Kick Off;

D: ΦΥΣΙΚΑ!!!

U: Ησουν ο μόνος προγραμματιστής και στα δύο Kick Off; Φτιάχνεις καθόλου τα γραφικά;

D: Ναι, φυσικά ήμουν!!! Αλλά τα γραφικά τα έκανε ένας καλλιτέχνης.

U: Ποιός είχε τον τελικό λόγο στις αλλαγές μέσα στο παιχνίδι;



D: Εγώ.

U: Οταν δημιούργησες τις δύο πρώτες versions του Kick Off ήσουν πάντοτε ικανοποιημένος με αυτό που είχε πετύχει ή αισθανόσουν ακόμα ότι υπήρε περιθώριο για βελτίωση;

D: Ποτέ δεν είναι κάτι ολοκληρωμένο σε επίπεδο ικανοποίησης όταν δουλεύεις σ'αυτή την δουλειά. Στόχος σου είναι να κάνεις ένα παιχνίδι τόσο καλό όσο γίνεται αλλά αυτό ποτέ δεν είναι εφικτό. Βασικά δεν είναι ποτέ εντελώς ευχαριστημένος. Η εμπειρία όλη που απέκτησα έχει πάει στο GOAL. Αυτό το επόμενο προϊόν είναι καλύτερο από ό,τι έχω φτιάξει μέχρι στιγμής.

U: Πιστεύεις ότι το Kick Off έχει ολοκληρώσει την διαδρομή του;

D: Οπως ξέρεις, ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου είναι ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΟ ΠΟΥ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕ ΤΟ KICK OFF

και οι κανόνες είναι πάντα οι ίδιοι. Εχεις αυτόν τον περιορισμό. Το πραγματικό gameplay και η δουλειά που έχει γίνει στο GOAL το κάνει ένα καινούριο παιχνίδι μπάλλας. Ο κώδικας γι'αυτό έχει ολοκληρωτικά γραφτεί από την αρχή. Φυσικά μία ή δύο από τις καλύτερες ρουτίνες έχουν κρατηθεί ίδιες αλλά στην πραξη ειναι κάτι καινούριο. Αν ορισμένα πράγματα πάνε καλά τα αφήνεις!

U: Τί σκέφτεσαι για άλλα προγράμματα του είδους, όπως το Striker και το Sensible Soccer. Δίνεις σημασία σ'αυτά τα ποδοσφαιρικά παιχνίδια;

D: Συνήθως κοιτάω τι κάνω εγώ αλλά είναι ενδιαφέρον να βλέπεις τι κάνουν οι άλλοι. Νομίζω οτι ξέρω πού το πηγαίνουν αλλά εξαρτάται από τον κόσμο να καταλάβει αν τα υπόλοιπα παιχνίδια έχουν "κλέψει" από το Kick Off.

Πιστεύω ότι "η μίμηση είναι ένας τρόπος κολακίας".

U: Εσύ ήσουν υπεύθυνος για την έκδοση του PC; Η έκδοση αυτή ήταν κάτι το καθόλου εντυπωσιακό. Είναι οι περιορισμοί του μηχανήματος ή το γεγονός ότι ήσουν καινούριος σ'αυτό;

D: ΟΧΙ... Δεν ήμουν πολύ καλός, το παραδέχομαι, αλλά το PC έχει πραγματικά ορισμένους περιορισμούς όπως το scrolling που κάνει δύσκολη την αναπαραγωγή αλάνθαστης κίνησης. Δεν πήγε καλά και δεν πήρε καλές κριτικές.

U: Πόση ανάμειξη ή τουλάχιστον πόση βαρύτητα είχε ο λόγος σου στην έκδοση του Kick Off για τις κονσόλες;

D: Καμμία. Σκοπός τους ήταν να αντιγράψουν την έκδοση της Amiga και αυτό έκαναν. Πάντως πρέπει να πω ότι θα ήθελα να πάρω μέρος σε κάποια έκδοση για κονσόλα. Και αυτό ειναι λογικό αφού τα πράγματα οδηγούν προς τα'κεί.

U: Ποιές νέες, ποιές πρωτοποριακές ιδέες θα δούμε στο GOAL; Μπορείς ειλικρινά να "δικαιολογήσεις" ένα ακόμα παιχνίδι ποδοσφαίρου μετά το Kick Off;

D: Υπάρχουν τόσες πολλές βελτιώσεις, που πιστεύω ότι το κοινό θα ενθουσιαστεί.

Το πρώτο που θα προσέξεις είναι ότι τα sprites μοιάζουν μεγαλύτερα και έχουν περισσότερη λεπτομέρεια. Υπάρχουν δύο modes οπτικής ενώ παίζετε. Αν επιλέξετε "close up" τα sprites είναι μεγαλύτερα και νοιώθεις πως έχεις περισσότερο έλεγχο πάνω στην μπάλλα. Αν όμως προτιμάς μπορείς να επιλέξεις να βλέπεις τα πράγματα από πάνω για να έχει περισσότερο οπτικό πεδίο. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μπορείς συνεχώς να αλλάζεις οπτική με το πάτημα του space. Και στις δυο οπτικές πάντως έχεις το ίδιο πλήθος κινήσεων.





Το GOAL ανανεώνει την οθόνη πιο γρήγορα από το Kick Off με 50 frames το δευτερόλεπτο.

Αυτό έγινε εφικτό μετά από πολλή προγραμματιστική δουλειά και χρησιμοποιώντας ειδικές τεχνικές. Ακόμα μία καινοτομία είναι ότι τώρα δεν μπορεί να γίνει τάκλιν από πίσω ακριβώς. Θα πρέπει να τρέξετε μέχρι μπροστά από τον παίκτη όπως και στην πραγματικότητα.

Στα άλλα Kick Off οι παίκτες όλοι κινούνταν με την ίδια ταχύτητα αλλά εδώ έχω προγραμματίσει έτσι ώστε όταν κοντρολάρετε έναν παίκτη να επιταχύνει σταδιακά.

Ταυτόχρονα αν έχετε την μπάλλα θα πρέπει να μειώνετε ταχύτητα για να τριπλάρετε αλλιώς την χάνετε.

Στην πράξη όσο πιο αργά τρέχετε τόσο λιγότερες πιθανότητες υπάρχουν να κάνετε λάθη.

Απ'ό,τι ξέρω είναι το πρώτο πρόγραμμα που να αξιοποιεί έτσι την επιτάχυνση, την επιβράδυνση, την αδράνεια και γενικά τους νόμους του Νεύτωνα!

HARDWARE TEST

VIDI AMIGA 12

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

1993. Μια χρονιά που αν και στην μέση της ακόμα έχει προσφέρει τρομερά πράγματα στον χώρο των υπολογιστών. Οπως θα έχετε δει και μόνοι σας όλου του είδους τα μηχανήματα ασχολούνται ολο ένα και περισσότερο με Video Graphics. Γι'αυτόν ακριβώς το λόγο όλες οι εταιρίες δημιουργούν ολοένα και καλύτερα μηχανήματα τα οποία χρισημοποιούνται για την επεξεργασία εικόνας μέσο Video.



HARDWARE TEST

Συγκεκριμένα στον χώρο της Amiga η πρόοδος είναι αρκετά σημαντική, αφού οι εταιρίες η μία μετά την άλλη προσπαθούν να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους για να καταφέρουν να βγάλουν ένα τέτοιο μηχάνημα, το οποίο να μπορεί να καλύψει -ολοκληρωτικά- έναν Amiga User.

Μια από αυτές τις προσπάθειες είναι και το Vidi Amiga 12, το οποίο δεν είναι τίποτα άλλο από έναν digitiser, ο οποίος όπως θα διαβάσετε και παρακάτω αξίζει αρκετά. Οι απαιτήσεις του μηχανήματος είναι μηδαμινές καθώς συνεργάζεται άψογα με τις A500(+), A600, A1200, A1500, A2000, A3000 και A4000 οι οποίες να δουλεύουν τουλάχιστον με το λειτουργικό σύστημα Workbench 1.3 τουλάχιστον. Φυσικά όσο πιο νεότερο είναι το λειτουργικό τόσο καλύτερα.

ΠΑΚΕΤΟ

Ανοίγοντας το κουτί το πρώτο πράγμα που βλέπετε είναι δύο manual (μετρίου πάχους), τα οποία αποτελούν και τα εγχειρίδια του Vidi. Το πρώτο το οποίο είναι χρώματος μπλε, σας εξηγεί τον τρόπο εγκατάστασης του μηχανήματος, καθώς και όλες τις απαραίτητες (και μη) πληροφορίες που θα χρειαστείτε. Το δεύτερο και ποιό παράξενο (!) manual είναι μια ΠΙΣΤΗ ΚΟΠΙΑ του πρώτου, αφού λέει ΤΑ ΙΔΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΠΡΑΓΜΑΤΑ!!! Κι όμως είναι αλήθεια, άγνωστη η σκέψη της εταιρίας να τοποθετήση 2 (ΔΥΟ) ίδια manual μέσα στο κουτί, αφού είναι εντελώς ανόητο. Εν πάσει περιπτώση Rombo είναι αυτή και θαυμαστά τα έργα της. Σηκώνωντας λοιπόν τα δύο manual, θα διακρίνετε ένα μικρό μαύρο κουτάκι το οποίο δεν είναι τίποτα άλλο από το Vidi (δυστυχώς αυτό δεν υπάρχει διπλό μέσα στο κουτί όπως και τα manual). Τέλος διακρίνετε το καλώδιο σύνδεσης Video In Video Out, που όπως θα ξέρετε (η μήπως όχι;) είναι απαραίτητο για την σύνδεση Vidi με Video. Ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί εικόνες που έχει πάρει όχι μόνο από το Video αλλά και από κάμερα κτλ. Ο χρήστης το μόνο που έχει να κάνει είναι να συνδέσει το Vidi με το port στο οποίο βρίσκεται ένα από τα Drives που έχεσι το μηχάνημά του. Στην συνέχεια αφού κάνει install τις δισκέτες του πακέτου, κατά προτίμηση στον σκληρό δίσκο είναι έτοιμος να δουλέψει με το μηχάνημα.

VIDI AMIGA 12

ΤΟ SOFTWARE

Εδώ τα πράγματα περιπλέκονται λίγο, αφού το Software που δίνεται μαζί με το μηχάνημα είναι σχετικά φτωχό και χωρίς πολλές δυνατότητες, πράγμα που μειώνει τις ικανότητες του μηχανήματος. Ευτυχώς το άθφονο Software της Amiga σε τέτοιου είδους προγράμματα καλύπτει τις ανάγκες ενός χρήστη, ο οποίος όμως θα πρέπει να κάνει κάποιο "κόπο" για να βρει το κατάλληλο software που χρειάζετε για την δουλειά του.



Ο χρήστης λοιπόν, το πρώτο πράγμα που βλέπει είναι ενα menu με επιλογές για να φορτώσει την εικόνα που θέλει να επεξεργαστεί στην συνέχεια. Στην συνέχεια μπορεί με το Grabber Control Panel να επεξεργαστεί την ανάλυση της εικόνας και να αλλάξει όπως αυτός θέλει τα χρώματα της εικόνας. Και αφού αναφέραμε το θέμα αναλύσεις καλό θα ήταν να σας δείξουμε και τις αναλύσεις τις οποίες υποστηρίζει. Σε σύστημα PAL μπορεί να δεχτεί 320x256, 320x512, 640x256 και 640x512. Σε σύστημα NTSC χρησιμοποιεί τις 320x200, 320x400, 640x200 και 640x400. Παράλληλα τα screen modes που χρησιμοποιεί είναι 4096 HAM mode με 32 χρώματα στην οθόνη και 64 EHB mode με 16 χρώματα στην οθόνη. Ειδικά για την A4000 και την A1200 υπάρχει ένα mode που ονομάζεται HAM8 και που υποστηρίζει 262.000 χρώματα στην οθόνη. Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε αν θέλετε χρώματα ή αποχρώσεις του γκρίζου (16 αποχρώσεις ου-

σιαστικά). Πέρα από αυτό σίγουρα θα ξέρετε ότι τα βασικά χρώματα είναι τρία, το κόκκινο, το πράσινο και το μπλε. Πειράζοντας λοιπόν τις επιλογές Red, Green και Blue αλλάζει ο χρήστης ουσιαστικά όλα τα χρώματα. Παράλληλα υπάρχει και η επιλογή Auto με την οποία το μηχάνημα κάνει αυτόματη αλλαγή χρωμάτων, τα κάνει mix και περνάει την εικόνα στο επόμενο μενού. Επίσης υπάρχει και η επιλογή Cont. (Continuous) με την οποία το μηχάνημα κάνει όλες τις παραπάνω εργασίες συνεχώς και αποθηκεύει τις ανάλογες εικόνες μέχρι να μην του επιτρέψει η μνήμη να κάνει κάποια εργασία. Στην συνέχεια στο Mix menu μπορεί ο χρήστης να συνεχίσει την επεξεργασία της εικόνας και αν θέλει κάποιος να κάνει κάποιες επιδιορθώσεις μέσω της επιλογής Undo. Με την επιλογή Optimal Pallette ο υπολογιστής αναλαμβάνει να ελέγξει την εικόνα και να προτείνει τα πιο σωστά χρώματα κατά τον υπολογισμό του βέβαια. Ακόμα μια ενδιαφέρουσα επιλογή είναι η Error Diffusion. Με αυτή την επιλογή ο χρήστης μπορεί να ελέγξει την απόδοση που έχει η εικόνα αν από τα 4096 χρώματα αποδοθεί με 32 και να την διορθώσει.



Για παραπάνω επεξεργασία της εικόνας, ο χρήστης δεν έχει παρά να επιλέξει την επιλογή Carousel. Με αυτή την επιλογή γίνεται και η ουσιαστική επεξεργασία της εικόνας. Οι επιλογές είναι αρκετές αλλά ίσως η πιο εντυπωσιακή είναι η negative με την οποία βλέπετε την εικόνα που έχετε επιλέξει για επεξεργασία σε μορφή αρνητικού φωτογραφίας. Μια ακόμα εντυπωσιακή επιλογή είναι η επονομαζόμενη Psychedelic που και μόνο από το όνομα μπορεί κανείς να καταλάβει την μορφή με την οποία αποδίδει την εικόνα ο υπολογιστής. Αλλες αξιόλογες επιλογές είναι η Silk που αποδίδει την εικόνα με μια ομιχλώδη μορφή, η Quantize που δίνει μεγαλύτερο βάρος στις σκιές που έχει η εικόνα και η Smooth η οποία αποδίδει μια αναλογική αύξηση των χρωμάτων στην εικόνα. Αφού ολοκληρώσει την επεξεργασία ο χρήστης μπορεί να σώσει την δουλειά του με την μορφή IFF- ILBM αρχείων σε όποιο drive θέλει.



ΥΠΕΡ ΚΑΤΑ

Σίγουρα στα υπέρ θα πρέπει να σημειώσουμε την ευκολία με την οποία συνδέεται στον υπολογιστή. Επίσης (το σημαντικότερο προτέρημα) στα υπέρ συγκαταλέγεται και η μεγάλη ποικιλία από modes με τα οποία δουλεύει ενώ συγχρόνως εκμεταλλεύεται ανάλογα με το μηχάνημα με το οποίο δουλεύει ο χρήστης τις ικανότητες του στο έπακρο τουλάχιστον από την πλευρά των αναλύσεων και των χρωμάτων.



Από την άλλη μεριά, στα κατά σίγουρα θα τοποθετήσουμε το απογοητευτικότατο πακέτο με τα 2 πανομοιότυπα manuals που εκτός των άλλων είναι και πολύ φτωχά σε πληροφορίες. Αν ουσιαστικά ο χρήστης δεν ξέρει να δουλεύει επαγγελματικά με τις εικόνες θα περάσει πολλές ώρες πειραματιζόμενος με τις επιλογές και θα νοιώθει άσχημα. Συν τοις άλλοις τα manuals είναι απογοητευτικά ακόμα και από πλευράς εκτύπωσης, αφού είναι ασπρόμαυρα και η ποιότητα του χαρτιού είναι πολύ άσχημη.

ΓΕΝΙΚΑ

Σχετικά καλό μηχάνημα, που προχωράει όμως πολύ διστακτικά στο μέλλον μια και υπάρχουν πολύ καλοί ισάξιοι (και γιατί όχι) και καλύτεροι ανταγωνιστές οι οποίοι προσφέρουν τις ίδιες και καλύτερες δυνατότητες με το μηχάνημα αυτό. Η εταιρεία θα έπρεπε να δώσει μεγαλύτερη προσοχή στο πακέτο και στην υποστήριξη του software που το συνοδεύει.

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ο χρόνος θα δείξει!

Τέλος να ευχαριστήσουμε τη Rombo Ltd που μας έστειλε το πακέτο από την Αγγλία για την παρουσάση κ' το τέστ.



Αφού δεν θα πετάγαμε
τον υπολογιστή μας στη θάλασσα ...
Γιατί να πετάξουμε
όλα τα υπόλοιπα στην παραλία;
Αυτή τη χρονιά οι ακτές ας μείνουν καθαρές
USER

COMPRO Sound Pro

Οι κάτοχοι των PC's που μέχρι αυτή την στιγμή δεν είχαν αγοράσει κάποια κάρτα ήχου, δεν έχουν πια λόγο να καθυστερούν αυτή την αγορά τους. Οι κάρτες ήχου έχουν πληθήνει προσφέροντας πλέον δυνατότητες και αξιοπιστία ενώ συγχρόνως έχουν μια γκάμα τιμών για όλες τις τσέπες. Μια τέτοια κάρτα είναι και η COMPRO Sound Pro που εξετάζουμε με αυτό το άρθρο.

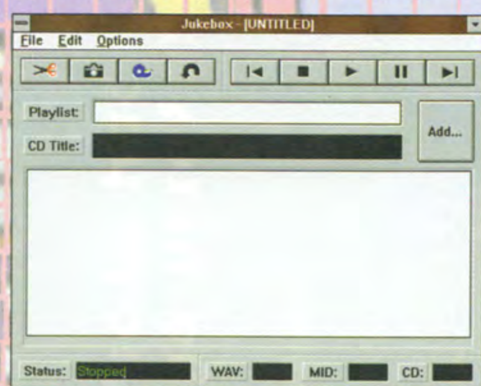
Είναι αρχικά συμβατή με τις "Adlib", "Soundblaster Pro II", "Disney Sound-source" και "Covox Speech Thing", κάτι που αμέσως την κάνει αξιοπρόσεκτη. Αυτό γιατί μπορείτε να έχετε μια από τις καλύτερες συλλογές εφαρμογών που αφορούν αυτές τις κάρτες είτε για το DOS είτε μέσα από τα Windows. Τα 20 κανάλια της πιστεύω ότι είναι αρκετά για να ακούσετε ένα πλήθος από ρεαλιστικούς ήχους, digitised φωνές κ.ο.κ. Παράλληλα έχει δύο 8 bit DAC (Digital to Analg Converters) με τους οποίους ακούτε sampled ήχους με την ανώτερη ταχύτητα των 44.1 Khz. Επίσης, παρέχει εσωτερικό, ενσωματωμένο MIDI interface που με ένα απλό καλώδιο συνδέεται με οποιαδήποτε συσκευή είτε ένα απλό Keyboard είτε ένα εξειδικευμένο Drum machine.



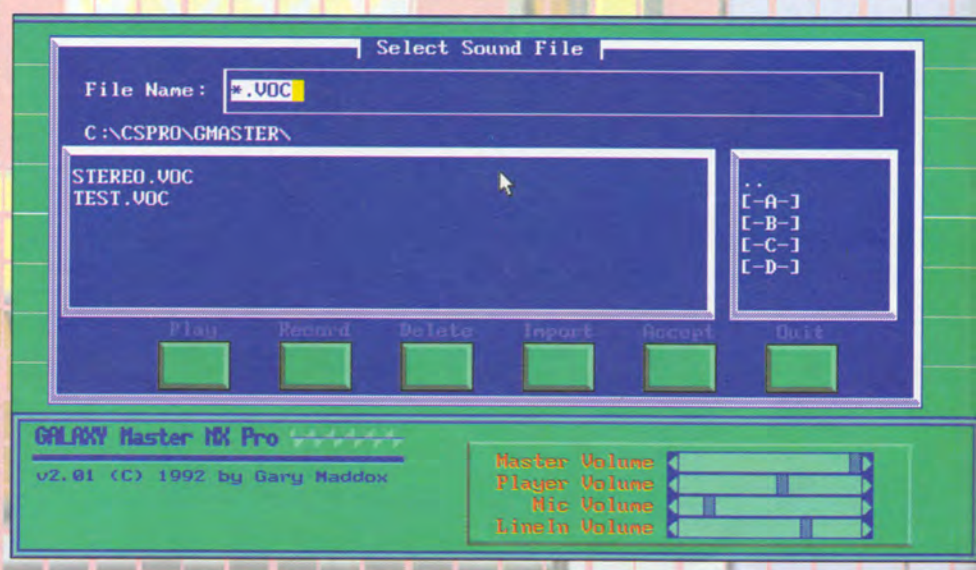
Αυτό όμως που σίγουρα πέρα από τις τεχνικές λεπρομέρειες ενδιαφέρει τον χρήστη είναι η υποστήριξη της κάρτας από το ανάλογο Software. Εδώ η εταιρεία τα κατάφερε πολύ καλά αφού περιλαμβάνει από applications για Windows μέχρι προγραμματάκια που τρέχουν από το DOS και διασκεδάζουν τον χρήστη με την μουσική που προσφέρει η κάρτα.

Περιλαμβάνεται λοιπόν το Monologue με το οποίο μπορείτε να ακούσετε το κείμενο που μόλις γράψατε στον αγαπημένο σας επεξεργαστή κειμένου να απαγγέλεται από την κάρτα (κι αν αυτό δεν εντυπωσιάζει τότε τι;). Με το Windat θα μπορέσετε να επεξεργαστείτε μέσα από τα Windows πολλά audio files. Με το Soundscript θα μπορέσετε να παρακολουθήσετε ένα Jukebox (που ξυπνάει αναμνήσεις στους μεγαλύτερους) να επιλέγει δισκάκια για εσάς και να παίζει ένα πλήθος γνωστών κομματιών για όλα τα γούστα. Αλλο ένα πρόγραμμα των Windows είναι το Jukebox με το οποίο μπορείτε να επεξεργαστείτε WAV, MIDI files και κομμάτια μουσικής από CD. Τα τελευταία μπορείτε να τα ακούσετε από ένα CD- Player που θυμίει πολύ τα συνηθισμένα Players των στερεοφωνικών συγκροτημάτων. Παρέχονται επίσης ένα πλήθος από tracks για να ακούσετε και utilities που περικλείουν διαγνωστικά προγράμματα, προγράμματα ελέγχου του volume και drivers.

Σε όσα προγράμματα δοκιμάστηκε η COMPRO Sound Pro μας άφησε με πολύ καλές εντυπώσεις. Σε όλα τα games ανταποκρίθηκε πλήρως και απέδωσε πολύ καλά όλα τα effects (από digitised φωνές του Ultima Underworld μέχρι ήχους πυροβολισμών και λοιπών εκρήξεων του Comanchie: Maximum Overkill). Ολα αυτά προσφέρονται με λίγες σχετικά οικονομικές απαιτήσεις, ελάχιστο χρόνο σύνδεσης και τεράστιου χρόνου απασχόλησης με τα προγράμματα που θα χρησιμοποιείτε.



Η μουσική κάρτα Compro Sound Pro διατίθεται από την Computer Support, Μπόταση 6, τηλ. 3601076 (για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε εκεί) στην χαμηλή τιμή των 38.000 δραχμών με δωρεάν εγκατάσταση και εγγύηση.



GAME REVIEWS

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΚΡΙΣΗΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ



Ο σημαντικότερος παράγοντας στην κρίση ενός παιχνιδιού, καθώς υπολογίζει ταυτόχρονα τις δυνατότητες του μηχανήματος και του προγράμματος. Οταν βαθμολογούμε εξετάζουμε προσεκτικά το μέγεθος της οθόνης μέσα στο οποίο διεξάγεται η δράση, την ποσότητα των χρωμάτων, όλα ανάλογα με το μηχάνημα, σε συνδιασμό με την ταχύτητά του. Το 50% της βαθμολογίας εδώ αφορά τα sprites και το μεγεθός τους. Αν και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κατηγορίες γραφικών (vector, raytraced, fractals, bitmap κτλ.) μας ενδιαφέρει περισσότερο το πόσο καλό φαίνεται οπτικά το πρόγραμμα.

ΗΧΟΣ



ΧΜ, φυσικά η ποιότητα της μουσικής θεωρείτε βασικός παράγοντας στην βαθμολογία μας αλλά τα ηχητικά εφφέ είναι ακόμα πιο σημαντικά. Οποτε είναι δυνατόν ελέγχουμε τα ποσά της μνήμης που έχουν αφιερωθεί στον ήχο ενώ το καθαρό sampling μπορεί να δώσει μια εξαιρετική βαθμολογία όπως και η χρήση εξειδικευμένης κάρτας. Ποικιλία ήχων και μουσικών θεμάτων δίνουν τις μεγαλύτερες βαθμολογίες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια δεν είναι demos. Ετσι βαθμολογούμε αυστηρά εκείνα τα προγράμματα που δεν δίνουν στο παίκτη την ευκαιρία να δείξει την αξία του και τις ικανότητές του. Οσο καλύτερο είναι το gameplay και όσο περισσότερα μέσα χειρισμού σας δίνει τόσο καλύτερα, ενώ ελέγχουμε τα μενού για ταχύτητα επιλογών όσο και πειστότητα, μαζί και το χρόνο φορτώματος. Η δυνατότητα installation και χρήσης πολλών drives βαθμολογείται ανάλογα, όπως και τα pull down menus. Είναι φυσικό ότι τα shoot'em ups συγκεντρώνουν λόγο της απλότητάς τους μεγάλους βαθμούς εδώ. Η πλοκή, η εθιστικότητα και αμεσότητα ενός παιχνιδιού βαθμολογούνται στον χειρισμό και τα adventure συχνά κερδίζουν εδώ τους μεγαλύτερους βαθμούς. Η ύπαρξη ανεξάρτητων χαρακτήρων, πολλών επιπέδων, έξυπνων puzzles ή τεχνασμάτων λαμβάνονται υπόψιν. Μεγάλο ρόλο παίζει η πρωτοτυπία και το χιούμορ αλλά μόνο ένα-δύο παιχνίδια το χρόνο μπορούν να συνδιάζουν και αυτά τα στοιχεία. Ο ρεαλισμός επιδοτείται ανάλογα ενώ στα simulations μεγάλο μέρος του βαθμού πηγάζει από την πειστότητα της εξωμοίωσης.



ΑΝΤΟΧΗ

Ενα καλό παιχνίδι πρέπει απαραίτητα να έχει μεγάλη αντοχή, όχι μόνο να μη γίνεται βαρετό αλλά να προκαλεί να παίξεις ακόμα και μετά από μήνες.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι ποτέ το άθροισμα των προηγουμένων. Και αυτό γιατί υπάρχουν πολλές σχολές βαθμολόγησης. Οι Βρετανοί για παράδειγμα θεωρούν το gameplay σαν βασικότερο κριτήριο και όχι τα γραφικά. Θα συμφωνήσουμε αν και τα γραφικά και ο ήχος δίνουν την πρώτη εντύπωση κάθε φορά. Η κίνηση και η αντοχή ακολουθούν σε μικρή απόσταση.



USER HIT

Πολλά Reviews θα ήθελαν να πάρουν το User Hit. Αλλά είναι πολύ δύσκολο και πρέπει να είναι τα καλύτερα σε γραφικά και ήχο, χειρισμό και πλοκή στο είδος τους. Ομως είναι ώρα να γυρίσετε δελίδα και να κρίνετε μόνοι σας...

MEGA REVIEW

HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC
TEST	386/40+SOUND BLASTER PRO

SPACE QUEST V

Κάθε φορά που η Sierra κυκλοφορεί στο εμπόριο ένα adventure όλοι μένουν έκθαμβοι μπροστά στην ποιότητα της δουλειάς της και πείθονται ότι το εκάστοτε παιχνίδι θα αποτελέσει το καλύτερο όλων των υπολοίπων μέχρι την διάλυση της εταιρείας. Παραδόξως η έκπληξη του αγοραστικού κοινού (και μιλάμε φυσικά για ένα κοινό διαφόρων ηλικιών) γινόταν μεγαλύτερη όσο η εταιρεία ξεπερνάει τον εαυτό της δίνοντας καινούρια βάθρα στην επιστήμη. Εκεί λοιπόν που είχαμε κατασταλάξει σαν παίκτες στο Quest For Glory III, η εταιρεία κυκλοφόρησε το Space Quest V. Τι να πρωτοπεί κανείς για αυτό το παιχνίδι... και τι να





αφήσει απ'έξω. Ας δούμε μαζί λοιπόν όλες τις πτυχές αυτού του καταπληκτικού παιχνιδιού.

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Αρχικά, πιστεύω ότι είναι απαραίτητο να σημειωθεί εδώ ότι τον σχεδιασμό του παιχνιδιού έκανε ο Mark Crowe μόνος του, ο οποίος ήταν υπεύθυνος και για τα προηγούμενα Space Quest. Αυτή τη φορά όμως δεν ζήτησε την βοήθεια του Scott Murphy, με τον οποίο είχε συνεργαστεί στο παρελθόν.

Πριν ξεκινήσουμε την παρουσίαση του παιχνιδιού, καλό θα ήταν να δούμε κάποιες νέες κυκλοφορίες στον χώρο των adventures και των RPGs που σίγουρα σας ενδιαφέρουν. Ενα νέο RPG ετοίμασε η Dynamix το οποίο ονομάζεται "Betrayal at Krondor". Πολλοί οι εχθροί που αντιμετωπίζουν οι παίκτες, πολλά αντικείμενα και ένα νέο τρόπο μάχης μας υπόσχονται για αυτό το παιχνίδι. Ετοιμάζεται όπως θα έχετε δει και στην στήλη Spellshop, το Ecoquest 2 όπως και το Eye of the Beholder 3. Παράλληλα κυκλοφόρησε το adventure που όλοι περιμέναμε με φοβερή αγωνία στα γραφεία του USER. Δεν είναι άλλο από το φοβερό





Shadow of the comet, ένα παιχνίδι με χειρισμό που θυμίζει Alone in the dark και το οποίο βασίζεται στα διηγήματα του περίφημου συγγραφέα ιστοριών τρόμου και φαντασίας H. P. Lovecraft. Στις καινούριες κυκλοφορίες συγκαταλέγεται και ένα νέο RPG από την Westwood που φαίνεται πως μπήκε για τα καλά στον χώρο της περιπέτειας μετά την αναγνώριση που δέχτηκε από το κοινό για το διάστημα που συνεργαζόταν με την S.S.I. Το παιχνίδι ονομάζεται Lands Of Lore και από τις εικόνες που είδαμε μείναμε κατάπληκτοι, αν και τα γραφικά όπως και ο χειρισμός θυμίζουν πολύ τα Eye Of The Beholder. Λεπτομέρειες για όλα αυτά τα νέα games δείτε στην στήλη Spellshop. Καλύτερα όμως να δούμε το Space Quest V.

Ανοίγοντας το πακέτο του παιχνιδιού, βρίσκεται κανείς αντιμέτωπος με το κλασσικό πακέτο με το οποίο μας έχει συνηθίσει η Sierra. To installation του παιχνιδιού δεν κρατάει πολύ ώρα και καταλαμβάνει γύρω στα 8MB χώρο στον σκληρό δίσκο. Εκτός από τις δισκέττες του παιχνιδιού υπάρχει ο νέος ανανεωμένος κατάλογος με τα προϊόντα που έχει κυκλοφορήσει αλλά και ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει η συμπαθής σε όλους μας εταιρεία. Επίσης μέσα στο πακέτο υπάρχει και μια εφημερίδα του μέλλοντος που ονομάζεται Galactic Inquirer (ή έτσι όπως φαντάζονται τις εφημερίδες του μέλλοντος οι σχεδιαστές του πακέτου) που αποτελεί μάλιστα και το manual του παιχνιδιού. Σε αυτό βρίσκονται οι κωδικοί των πλανητών που θα επισκευθείτε μέσα στο παιχνίδι, με την μορφή συντεταγμένων που δίνονται στον υπολογιστή του αστρόπλοιου. Το κύριο μέρος της εφημερίδας (πέρα από τους κωδικούς δηλαδή) αναφέρεται με χιούμορ στο μέλλον όπως το φαντάζεται η Sierra και καλύπτει κάθε πτυχή των σημερινών εφημερίδων, με αγγελίες, διαφημίσεις, αποκλειστικότητες κτλ. Εκεί θα διαβάσετε ένα μικρό ιστορικό όλων των Space Quest και θα παρακολουθήσετε και την υπόθεση του καινούριου τίτλου της σειράς, που είναι η εξής:



ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο γνωστός και μη εξαιρετέος Roger Wilco, ο πιο δημοφιλής καθαριστής όλου του σύμπαντος, κατάφερε να μπει και να παρακολουθήσει τα μαθήματα της StarCon Space Academy, μιας ακαδημίας πιλότων. Μετά από σκληρή δουλειά καταφέρνει να αντιγράψει στις εξετάσεις της ακαδημίας για την εκλογή ενός πλοιάρχου ανάμεσα από πολλούς υποψήφιους. Καταφέρνει λοιπόν να γίνει πλοίαρχος σε ένα διαστημόπλοιο. Το σκάφος δεν είναι βέβαια και ότι θα ήθελε ένας νέος πιλότος... είναι απλώς ένα σκουπιδιάρικο! Ετσι κι αλλοιώς ακόμα και αυτό το πλοίο φέρνει τον Roger σε καλύτερη θέση από το να κοιμάται στις ντουλάπες με τα είδη απολύμανσης.

Καθώς λοιπόν ο Roger ταξιδεύει με το πλοίο του σε όλα τα μέρη του γα-



λαξία, έρχεται αντιμέτωπος κατά την διάρκεια του παιχνιδιού με παλιούς και νέους εχθρούς, όπως την γυναίκα ανδροειδές, που προσπαθούν να καταλάβουν το σύμπαν βοηθώντας έτσι τους μεταλλαγμένους να κυριαρχήσουν. Ο Roger θα συναντήσει επίσης σε αυτό το adventure την γυναίκα των ονείρων του, την γυναίκα που είχε γνωρίσει από την ολογραφία στο Space Quest IV. Ακόμα και εδώ όμως, θα συναντήσει δυσκολίες καθώς ο αρχηγός της Αστρικής Συμμαχίας Captain Quirk είναι ερωτευμένος μαζί της και θα προσπαθήσει να την κάνει δική του.

Τα πάντα εξαρτώνται λοιπόν από τον Wilco. Πρέπει να σώσει τον γαλαξία από την απειλή των μεταλλαγμένων και να κατακτήσει με την σειρά του την γυναίκα που αγαπάει... αλλοιώς τα πάντα θα είναι πλεόν μάταια για τον ήρωα μας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οι σχεδιαστές και παράλληλα οι προγραμματιστές της Sierra, έχουν κάνει για άλλη μια φορά καταπληκτική εργασία για το Space Quest V. Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν καθαρά cartoon ύφος, μια μορφή γραφικών που χρησιμοποιήθηκε από την εταιρεία για πρώτη φορά στην σειρά Leisure Suit Larry. Βλέποντας τα γραφικά νοιώθει κανείς ότι διαβάζει ένα comic στο οποίο όμως, ο ίδιος καθορίζει τις ενέργειες του ήρωα. Οι σκιές έχουν αποδοθεί πολύ όμορφα προσθέτοντας μια δόση στην γενική εικόνα της ατμόσφαιρας που προσπάθησε η εταιρεία να δημιουργήσει. Οπως θα βλέπετε ήδη από τις εικόνες, πετυχημένοι είναι και οι χρωματισμοί που έχει διαλέξει η εταιρεία για κάθε μια τοποθεσία και πολλές φορές οθόνη. Τα χρώματα είναι απαλά και τείνουν προ το γκρίζο όσον αφορά τους διαστημικούς





σταθμούς και τα αστρόπλοια. Εντονο πράσινο αντιστοιχεί στους εύφορους πλανήτες που θα επισκευτείτε και γενικά ανάλογα με το υποτιθέμενο κλίμα του κάθε πλανήτη θα συναντήσετε και ανάλογα καταπληκτικά γραφικά. Η ατμόσφαιρα πάντα είναι κάτι που προσέχει η εταιρεία και φροντίζει πάντα να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Η επιλογή των χρωμάτων που εμφανίζονται στην οθόνη (256 χρώματα ταυτόχρονα φυσικά) φαίνεται πολύ στις στολές με τις οποίες έχει "ντύσει" τους χαρακτήρες που εμφανίζονται στο παιχνίδι. Παστέλ χρώματα είναι τα κύρια χρώματα των στολών, ακολουθώντας κατά κάποιο τρόπο και την σημερινή μόδα στο ντύσιμο. Ποιος ξέρει; Ισως η Sierra αποφασίσει να δοκιμάσει την τύχη της και στο σχέδιο μόδας με πολλές εκπλήξεις μελλοντικά...(Χάρην λόγου βέβαια). Ακόμα και τα τοπία στα οποία εξελλίσεται η δράση της περιπέτειας είναι μοναδικά και εξαρτώνται άμεσα από τις κλιματικές συνθήκες των πλανητών. Σε άλλες περιοχές το τοπίο είναι ερημικό, όπως η γήινη έρημος και σε άλλες η περιοχή θυμίζει Ισημερινό, με πυκνή βλάστηση και περίεργα ζώα. Σε γενικές γραμμές η δουλειά που έγινε στο θέμα "γραφικά" έχει αφήσει έκθαμβους όλους τους παίκτες που έχουν αποκτήσει το παιχνίδι. Για άλλη μια φορά οι γραφίστες της Sierra ξεπέρασαν τον εαυτό τους.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε το αγαπημένο σας επεισόδειο του Star Trek. Σίγουρα θα σας βοηθήσει στο να λύσετε κάποιους γρίφους.

ΗΧΟΣ

Φυσικά και ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με τα γραφικά. Ποιος δεν το περίμενε άλλοστε; Τα μουσικά θέματα ξεκινούν ήδη από την εισαγωγή να κυριαρχούν στον χώρο. Οσοι είναι τυχεροί και έχουν μια οποιαδήποτε κάρτα ήχου θα μπορέσουν να απολαύσουν την καταπληκτική δουλειά των μουσικών που ήταν υπεύθυνοι για την μουσική επένδυση του παιχνιδιού. Λογικό θα ήταν βέβαια να μην αρκεστείτε στο κομμάτι της εισαγωγής για να βεβαιωθείτε για την ποιότητα της μουσικής του adventure. Πράγματι, όπως

θα ανακαλύψετε και μόνοι σας παίζοντας με τις ώρες Space Quest, ποτέ δεν θα κουραστείτε από την μουσική. Οι εναλλαγές στα θέματα είναι εναρμονισμένες και όμορφες, ενώ προσθέτουν σε ορισμένα σημεία στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η μουσική πολλές φορές φτάνει σε τέτοια κρεσέντο που αν έχει απορροφηθεί ο παίκτης (ξέρετε εσείς...βραδάκι με φαγητό και αναψυκτικά δίπλα στην οθόνη, κλειστά φώτα) μπορεί να τον οδηγήσει σε ένα πλήθος συναισθημάτων που σχετίζονται με το ρήμα "τρομάζω" ή αν θέλετε "ξαφνιάζομαι". Από την πλευρά των sound effects η κατάσταση είναι το ίδιο καλή. Ηχοι όπλων, εκρήξεων, απογειώσεων αστρόπλοιων, αλλά και ήχοι που θα άκουγε κάποιος κοντά στην άγρια φύση έχουν αποδοθεί άριστα. Παράλληλα, ορισμένες φορές ο ήχος της ομιλίας των εξωγήινων φυλών είναι τόσο πρωτότυπος που μένει κανείς με την απορία σχετικά με τις πηγές έμπνευσης του προσωπικού της Sierra.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Πλήθος τα συναισθήματα που νοιώθει κανείς παίζοντας Space Quest V. Αν και η σειρά Space Quest δεν συγκαταλέγεται στις αγαπημένες μου σειρές της Sierra, οφείλω να ομολογήσω ότι το διασκέδασα πολύ. Τουλάχιστον εκεί που στοχεύει η Sierra πέτυχε. Η διασκέδαση λοιπόν είναι εγγυημένη. Πιο συγκεκριμένα όλοι οι διάλογοι που εξελλίσονται στο παιχνίδι χαρακτηρίζονται από το κλασσικό ύφος των διαλόγων της Sierra που έχουμε απολαύσει σε όλα της τα παιχνίδια. Πηγαίο χιούμορ, με στοιχεία δανεισμένα από γνωστές τηλεοπτικές σειρές, κινηματογραφικές επιτυχίες που έχουν όμως κάποια σχέση με το θέμα του adventure στο οποίο τοποθετούνται. Πιο συγκεκριμένα σε αυτό το adventure μπορεί κανείς να ανακαλύψει στοιχεία δανεισμένα από την σειρά Star Trek: the next generation (ακόμα και αυτός ο τίτλος δεν σας λέει τίποτα; Space Quest: the next mutation) και φυσικά το πλέον κλασικό Star Wars. Σε ορισμένα σημεία εξελίσσονται ορισμένες κινηματογραφικές σκηνές οι οποίες είναι πηγές γέλιου και μόνο. Μια τέτοια φαίνεται και στην εικόνα στην οποία ο Roger Wilco σώζει μια κοπέλα (αλλά και τον ίδιο του τον εαυτό) από πτώση σε ένα φαράγγι η οποία συνοδεύεται από τα αντίπαλα πυρά. Η κοπέλλα κρατάει τον Roger από το παντελόνι με άμεση συνέπεια να συμβεί το αναπόφευκτο... να τραβήξει το παντελόνι του τόσο πολύ ώστε να μείνει το κάτω μέρος του σώματος του (από την μέση και κάτω) εκτεθειμένο στα αντίπαλα πυρά.







ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού, υπάρχει ένα manual που εξηγεί άριστα τον χειρισμό, που είναι ουσιαστικά γνωστός σε όσους έχουν ξαναπαίξει κάποιο adventure της Sierra. Μιλάμε φυσικά για τα εικονίδια που βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης και με τα οποία γίνονται όλες οι κινήσεις του παιχνιδιού. Υπάρχουν λοιπόν τα γνωστά Walk icon, Look icon, Talk icon, το παράθυρο του αντικειμένου που χρησιμοποιεί ο παίκτης την εκάστοτε στιγμή από το inventory, το Inventory icon, το παράθυρο με τις λειτουργίες του δίσκου και του παιχνιδιού και το Help icon. Μέσα στο παι-





χνίδι και συγκεκριμένα όταν πλέον ο Roger έχει γίνει πιλότος του αστρόπλοιου και θελήσει να δώσει κάποια διαταγή στο πλήρωμα του, εμφανίζεται ένα μικρό menu με τις διαταγές που μπορεί να δώσει στο ανάλογο μέλος με το οποίο μίλησε. Αυτή η τεχνική "διαλόγων" είναι περισσότερο εμφανής στα games της Dynamix και ήδη έχει αρχίσει να μπαίνει και στα adventures της Sierra. Οσον αφορά τον έλεγχο του διαστημοπλοίου εσείς απλά δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα από το να δίνετε διαταγές. Για να το κάνετε αυτό, υπάρχουν 3 κουμπιά που αντιστοιχούν στα ανάλογα μέλη του πληρώματος. Απλώς πατείστε το ανάλογο κουμπί (βρίσκονται δίπλα από το χέρι σας στα δεξιά). Κάτι που με ενόχλησε (το μοναδικό ενοχλητικό σημείο ουσιαστικά) ήταν τα πολλά arcade σημεία, που επιπλέον ήταν κουραστικά και πολύ δύσκολα. Σε αυτό το adventure υπήρχαν περισσότερα arcade σημεία απο οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι της Sierra. Ισως θα πρέπει να προσέξει αυτό το σημείο η εταιρεία, γιατί το αγοραστικό κοινό θέλει να παίξει adventure και όχι arcade/adventure. Σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε και μια μελλοντική έκδοση της "Ναυμαχίας" με τον Captain Quirk. Σε αυτό το παιχνίδι τα πάντα λειτουργούν όπως η ναυμαχία που όλοι γνωρίζουμε με την μόνη διαφορά ότι τα πλοία είναι αστροσκάφη και βρίσκονται σε σέκτορες, πράγμα που αυξάνει την δυσκολία να πετύχει ένας παίκτης τα σκάφη του αντιπάλου. Τέλος για την ιστορία να πούμε ότι βρήκαμε και ένα bug στο πρόγραμμα: όταν στον Goliath θελήσετε να σώσετε το παιχνίδι εμφανίζεται ένα μήνυμα στην οθόνη, με το οποίο η Sierra μας πληροφορεί ότι δεν είχαν προβλέψει την ενέργεια του παίκτη και "πετάει" τον χρήστη στο Dos. Πολλές φορές οι



γρίφοι είναι πολύ δύσκολοι. Αυτό όμως που κατάφερε η προγραμματιστική ομάδα αυτού του παιχνιδιού είναι να δημιουργήσει γρίφους των οποίων η δυσκολία αυξάνει ανάλογα με το στάδιο του παιχνιδιού στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης.

Κάποιες φορές οι γρίφοι ήταν και λίγο παράλογοι. Συγκεκριμένα, σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού πρέπει να αντιμετωπίσετε την γυναίκα ανδροειδές. Κρυμμένος μέσα στον κορμό ενός δέντρου και ύστερα από πολύ κυνηγητό ανακαλύπτετε ότι το ευάλωτο σημείο του ρομπότ βρίσκεται στο πίσω μέρος του. Για να το αχρηστέψετε θα πρέπει να τοποθετήσετε στα controls του ρομπότ ουσιαστικά ένα φρούτο! Ευτυχώς όμως τέτοιους γρίφους δεν θα βρείτε πολλούς στο παιχνίδι.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε την περιπέτεια μέσα στο εξομοιωτή πτήσεων με αστρόπλοια, όταν ο Captain Quirk σας κάνει παρατήρηση για την ενέργεια σας αυτή. Σταματάτε λοιπόν την εικονική σας πτήση και βρίσκεστε σε κάποιον από τους διαδρόμους της βάσης. Μην προσπαθήσετε να μιλήσετε σε κάποιον από τους συμμαθητές σας που βρί-

σκονται στους διαδρόμους, γιατί θα τους αναγκάσετε να σας δείξουν τα πραγματικά αισθήματα που τρέφουν για εσάς. Προχωρείστε στην πόρτα της αίθουσας διδασκαλίας και μπείτε μέσα. Ανακαλύπτετε ότι σήμερα έχετε να δώσετε εξετάσεις για να πάρετε το δίπλωμα του πιλότου, κάτι που είχατε ξεχάσει.

Οταν ξεκινήσει λοιπόν το test, θυμηθείτε τα μαθητικά σας χρόνια, κάνοντας κλικ με το Eye icon στην κόλλα του συμμαθητή σας που βρίσκεται στα αριστερά σας. ΠΡΟΣΟΧΗ! δείτε τις σωστές απαντήσεις την στιγμή που ο επιτηρητής ρομπότ έχει γυρίσει προς την αντίθετη πλευρά από το σημείο που γράφετε. Αν σας καταλάβει θα έχετε άδοξο τέλος και το παιχνίδι θα





τελειώσει. Αφού τελειώσετε με το test, ο καθηγητής σας ως τιμωρία που αργήσατε να μπείτε στην αίθουσα διδασκαλίας, σας επιβάλλει να καθαρίσετε το σήμα της Ακαδημίας. Προχωρείστε μια οθόνη βόρεια, δείτε την μονομαχία του Darth Vader με τον Luke Scywalker!!!, συνεχίστε βόρεια και ανοίξτε την ντουλάπα.

Πάρτε τους κώνους ασφαλείας και την σκούπα. Κατεβείτε μια οθόνη νότια και περάστε δεξιά. Μην ενοχλήσετε τον φρουρό αλλά προχωρείστε προς το δεξί μέρος της οθόνης, στην στρογγυλή πλατφόρμα. Κατεβείτε στο σήμα της Ακαδημίας και τοποθετείστε τους προστατευτικούς κώνους στις γωνίες του θυρεού. Πάρτε την σκούπα και κάντε την κλικ στον θυρεό. Ανοίξτε την και ανεβείτε πάνω. Καθαρίστε τον θυρεό γρήγορα (το πρώτο arcade σημείο του παιχνιδιού) γιατί θα χάσετε ξανά. Παρακολουθείστε στην συνέχεια τον διάλογο ανάμεσα στον Captain Quirk, την κοπέλα που είχατε γνωρίσει από την ολογραφία στο Space Quest IV και τον διάλογο όταν ανεβείτε πάλι στο πάνω πάτωμα ανάμεσα σε αυτήν και τους ηγέτες της Ακαδημίας.

Πηγαίνετε τώρα έξω από την αίθουσα διδασκαλίας στην οποία δώσατε το διαγώνισμα και διαβάστε τον πίνακα με τα αποτελέσματα. Μόλις ανακαλύψατε ότι έχετε γίνει πλοίαρχος ενός πλοίου (έστω και σκουπιδιάρικου).

Τώρα πλέον βρίσκεστε στο πλοίο και γνωρίζετε τα μέλη του πληρώματος σας... περίεργοι τύποι δεν νομίζετε; Μόλις μάθετε την αποστολή σας, δώστε τις συντεταγμένες στον υπολογιστή και μεταφερθείτε στον πρώτο πλανήτη... Από εδώ και πέρα είστε μόνος σας!

ΓΕΝΙΚΑ

Ξέρετε από την στιγμή που θα πάρετε το πακέτο στα χέρια σας τι να περιμένετε. Οπως και να έχει η κατάσταση, η Sierra εκπλήσει πάντα προς το καλό με κάθε νέο της πρόγραμμα.

αντοχή στο χρόνο

90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η SiERRA πηγαίνει από το καλό στο καλύτερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**95**

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA 1Mbyte



ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Οχι, δεν είναι τίτλος κάποιου θρίλερ. Μπορεί όμως να μεταβληθεί σε εφιάλτη από στιγμή σε στιγμή αν δεν προσέξετε. Και αφού ο μικρός πρωταγωνιστής κοιμάται και υπνοβατεί δεν μπορεί να προσέξει. Την ευθύνη για την ασφάλειά του αναλαμβάνει ο πιστός του σκύλος. Από μία τέτοια εφιαλτική υπνοβασία φαίνεται να σώζει το Sleepwalker και την ίδια την OCEAN μετά από την καταστοφή που ήταν γι'αυτήν το Cool World (μαμά βοήθεια) και το απαίσιο WWF 2. Ο σκύλος σωτήρας ονομάζεται Ralph και το παιδάκι... μάλλον δεν θα μάθουμε ποτέ αφού ο σκύλος κάνει τα πάντα αλλά δεν μιλάει...





Το κεντρικό σημείο του Sleepwalker όπως το περιγράψαμε παραπάνω ξεκινάει με μια πρωτότυπη -original αν προτιμάτε- ιδέα που είναι απλή και λειτουργική μέσα στο παιχνίδι. Υπάρχουν δύο sprites που καθορίζουν την εξέλιξη της δράσης: το αγόρι είναι ο πρωταγωνιστής που δεν πρέπει να πάθει τίποτα ενόσο κοιμάται και ο σκύλος, ο ήρωας της υπόθεσης που μπορεί να πάθει τα πάντα για να σώσει τον κύριό του. Εσείς επιτέλους, σε μία αντιστροφή των κλασικών ρόλων, παίζετε τον σκύλο.

ΣΚΥΛΙΣΙΑ ΖΩΗ

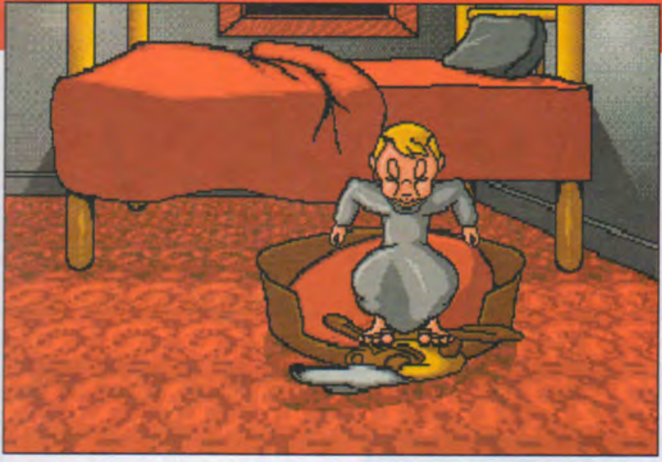
Σε ξυπνάνε στα μαύρα μεσάνυχτα όχι για να πας βόλτα, αλλά για να τους πας βόλτα! Αυτό έπαθε και ο Ralph που πρέπει να προσέχει μήπως ο Lee (αχά, ξαφνικά γνωρίζω το όνομα του παιδιού!) που περπατάει και περπατάει και περπατάει συνέχεια χωρίς να έχει γνώση του που πηγαίνει και συναίσθηση των κινδύνων που τον περιμένουν, πέσει από κάποια ταράτσα, ακουμπήσει σε ηλεκτροφόρα καλώδια, βουτήξει σε κάποιον υπόνομο... Αντί λοιπόν γι'αυτόν εσείς θα πρέπει να προλάβετε και να κάνετε ανδραγαθήματα ή μάλλον σκυλαγαθήματα!

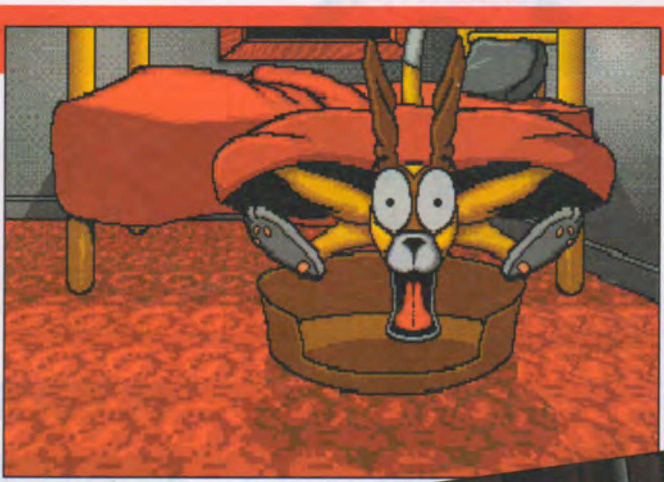
Πρέπει να κλείσετε υπονόμους να γεφυρώσετε με το σώμα σας, σαν τον superman, ανοίγματα στο έδαφος και να αλλάξετε κατεύθυνση στον Lee. Κάθε φορά που αποτυγχάνετε και ξυπνάει εσείς χάνετε μία ζωή. Δίκαιο!;

Ευτυχώς η φύση, προνοητική όπως πάντα, σας έχει προικίσει με τέσσερα πόδια, ταχύτητα, δύναμη, αντοχή, μεγάλο άλμα και μεγάλη μουσούδα. Ετσι προλαβαίνετε να βρίσκεστε σχεδόν παντού και να... μυρίζετε τον κίνδυνο από μακριά!

Μπορείτε έτσι να σπρώχνετε και να σταματάτε τον Lee όπως θέλετε αλλά στην δεύτερη περίπτωση ή απλώς θα του αλλάξετε την κατεύθυνση στην οποία θα πηγαίνει ή θα αναγκαστείτε να τον κρατάτε συνέχεια. Και αυτό μάλλον δεν σας συμφέρει. Πρέπει να δράσετε γρήγορα και ο καλύτερος τρόπος είναι μια γερή σπρωξιά που θα στείλει τον Lee πάνω στις πλατφόρμες και πέρα από









τον κίνδυνο. Οταν δείτε ότι δεν υπάρχει άμεσος κίνδυνος και ο Lee βαδίζει στον ίσιο δρόμο δεν χάνετε τίποτα να πεταχτείτε μια στιγμή προστά για να βρείτε και να εξουδετερώσετε τις παγίδες που σας περιμένουν.

Ευτυχώς η οθόνη σκρολάρει πάντοτε πάνω στον Ralph και έτσι μπορείτε να εξερευνήσετε όσο προλαβαίνετε το επίπεδο.

Επειδή όμως η δράση είναι παράλληλη και οι δύο χαρακτήρες κινούνται και δρουν ταυτόχρονα δεν θα ήταν καλό από στρατηγικής άποψης να απομακρυνθείτε πολύ γιατί μπορεί να τον χάσετε και να τον βρείτε πουθενά... πνιγμένο! Ευτυχώς εδώ επενέβη η ίδια η OCEAN και σας έδωσε έναν χάρτη που όταν τον εμφανίζετε στην οθόνη η δράση και ο χρόνος παγώνουν. Ετσι μπορείτε να ρίξετε μια ματιά πού βρίσκεται τί και να αλληλοεντοπιστείτε. Δυστυχώς στον χάρτη σημειώνονται μόνο τα μέρη που έχετε ήδη επισκευτεί και η έξοδος δεν αποκαλύπτεται από την αρχή.



ALL DOGS GO TO HEAVEN

Το παιχνίδι είχε μεγάλη διαφημιστική προβολή όταν πρωτοεμφανίστηκε και πρέπει να ομολογήσω ότι πριν το δω αυτή η σχέση του με την δημοσιότητα με έκανε επιφυλακτικό για την ποιότητά του. Ομως τώρα το έχω δει και έχω αλλάξει γνώμη 100%.

Δεν είναι η διαφήμιση, δεν είναι η δημοσιότητα, είναι η ποιότητα που κάνει το παιχνίδι να αξίζει μια καλή κριτική. Αυτό το πρόγραμμα αποπνέει OCEAN από την εισαγωγή μέχρι το φινάλε. Είναι το πιο πρωτότυπο πρόγραμμα της εταιρίας εδώ και πολλά χρόνια -μαζί με το Robocop 3 βέβαια- και η κινούμενη εισαγωγή που βλέπετε στις φωτογραφίες μας είναι μαγευτική.

Το ίδιο και οι μικρές λεπτομέριες στις αντιδράσεις των ηρώων μέσα στο παιχνίδι. Μπορεί 6 επίπεδα να μην είναι ένας τόσο μεγάλος αριθμός αλλά αν σας πω ότι είναι περίπου τόσο μεγάλα και πολύπλοκα όσο ένα επίπεδο του Turrican... θα αλλάξετε αμέσως γνώμη. Ακόμα περισσότερο θα ενθουσιάστείτε αν μάθετε ότι ο σκύλος είναι εφοδιασμένος με ένα ρόπαλο για να εξουδετερώνει τους κακούς. Τύφλα νά'χει ο K9000!

Ευτυχώς υπάρχουν αρκετά bonus αντικείμενα να χρησιμοποιήσετε όπως μαξιλάρια που σας κάνουν άτρωτους για λίγο, γενιάδες(!) σας δίνουν στοιχεία για το πώς θα τελειώσετε το επίπεδο, καπέλα ολοκληρώνουν τον χάρτη σας και πίτες χρησιμεύουν σαν γέφυρες πάνω από το νερό. Αν τώρα είσαστε τόσο ικανοί ωστε να βρείτε τα πέντε γράμματα που είναι σκορπισμένα στο επίπεδο και συνθέσετε την λέξη COMIC θα καταφέρετε να παίξετε το bonus επίπεδο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μάθετε ότι η Amiga 1200 της Commodore έρχεται σε ένα νέο πακέτο το οποίο περιλαμβάνει αυτό το παιχνίδι της OCEAN ειδικά διασκευασμένο για τις δυνατότητές της.

DOWN BOY, DOWN...

Και το σκυλάκι είναι καλό, και ο χειρισμός ακόμα καλύτερος. με το joystick δεν θα μπορουσαμε να είχαμε ευχηθεί καλυτερο έλεγχο πάνω και στα δύο sprites. Τρέχετε, πηδάτε, σπρώχνετε και σχεδόν ενστικτοδώς κάνετε το σωστό πάνω στον Lee. Και σε ένα τέτοιο, αρκετά πολύπλοκο platform, ο έλεγχος είναι το σπουδαιότερο βελτιωτικό για το gameplay.

ΓΕΝΙΚΑ

"Πώς δεν το σκεφτήκαμε εμείς πρώτοι;" θα πρέπει να αναρωτήθηκαν οι περισσότερες κατασκευάστριες software γι'αυτό το παιχνίδι που ταιριάζει απόλυτα στον όρο 'αυγό του Κολόμβου'! Είναι μια απλή ιδέα που απλά την σκέφτηκε πρώτη η OCEAN. Δύο πρωταγωνιστές στην θέση του ενός με έναν χειρισμό τόσο πετυχημένο περιμένουν τον υπολογιστή σας.



αντοχή στο χρόνο

90%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Let sleeping gods lie...

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	88

GAME REVIEW

CHUCK ROCK 2
SON OF CHUCK

HOUSE	CORE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1 MB

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**



Αυτός είναι ο μήνας των platform. Ομως τί ευτυχία! Είναι όλα τους υπέροχα και ανάμεσά τους ξεχωρίζει και αυτό εδώ. Οχι μόνο γιατί είναι η συνέχεια του θρυλικού Chuck Rock που έκανε φανταστική καριέρα στους υπολογιστές και στις κονσόλες, αλλά γιατί από μόνο του το πρόγραμμα είναι από τα καλύτερα στον χώρο μαζί με το Zool και το BC Kid που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Ακόμα φαίνεται ότι τα platform είναι ο χώρος των μωρών και των παιδιών. Ο ήρωας στο Chuck Rock 2 είναι ένα μωρό, ο γιός του πρωταγωνιστή του πρώτου μέρους, που έχει σαν αποστολή του να σώσει τον πατέρα του. Μια αποστολή πανδύσκολη αλλά όχι αδύνατη και απίστευτα διασκεδαστική.

Ο κόσμος του αποτελείται από 24 επίπεδα συμπεριλαμβανομένων των τελικών κακών και μερικών ειδικών/bonus levels. Και μην νομίζετε ότι επειδή ο αριθμός των επιπέδων ειναι



πολύ μεγάλος αυτά είναι μικρά. Κάθε άλλο, αποτελούνται από πολλές πολλές οθόνες με ένα σωρό κακούς, ανάλογα με το μέρος στο οποίο βρίσκεστε. Εμείς μετρήσαμε 54 διαφορετικά sprites και πιθανότατα να μας ξέφυγαν αρκετά.

USER HIT

Αυτά έχουν μορφές ανάλογα με την περιοχή στην οποία ζουν, πχ στις σπηλιές με την λάβα και τις φωτιές είναι άνθρωποι με στολές αμιάντου που κρατούν φλογοβόλα, έντομα που γκαρίζουν σαν γαϊδουράκια στο επίπεδο του δέντρου, μαϊμούδες και τεράστια πουλιά στα πυκνά δάση, καρχαρίες και χταπόδια στην θάλασσα και τους καταράχτες καθώς και λουόμενοι με πολλά ψάρια, κρύοι εσκιμώοι, άνθρωποι και τάρανδοι στον φανταστικό παγωμένο κόσμο, μηχανικοί στο εργοστάσιο αυτοκινήτων, νυχτερίδες και δαίμονες στα σπήλαια και ένα σωρό ακόμα τρελλά, θεότρελλα sprites που ξεπερνούν σε φαντασία και γέλιο το πρώτο μέρος.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Οσο κι αν σας φανεί παράξενο το πρόγραμμα είναι ιδανικό για να παίξετε μαζί με τον ή την αγαπημένη σας! Μόλις δει τα χαριτωμένα γραφικά του θα σας αγαπήσει περισσότερο!

Το πρωταγωνιστικό sprite μαζί με τους 5-6 μεγάλους τελικούς κακούς είναι το ποιο εντυπωσιακό οπτικά μέρος του παιχνιδιού. Ο Chuck Jr. λοιπόν είναι ένα από τα καλύτερα sprites για Amiga που εμφανίστηκαν ποτέ. Είναι βέβαια ένα μωρό αλλά δεν είναι τόσο άσχημος και αντιπαθητικός όσο τα περισσότερα μωρά. Είναι φυσικά κεφάλας αλλά σέρνει πίσω του ένα τεράστιο ρόπαλο το οποίο αν και δεν μπορεί να το σηκώσει εύκολα μπορεί να το στριφογυρίσει ώστε να συντρίψει τους αντιπάλους του. Διαθέτει επίσης ένα ικανοποιητικό άλμα και έχει κληρονομήσει εκτός από την ομορφιά(!;;) του πατέρα του και μερικές από τις ικανότητές του, όπως να περπατάει πάνω σε πέτρες που κυλάνε ώστε να περνάει πάνω από αγκάθια ή να συνενοείται χρησιμοποιώντας ροπαλιές με τα ζώα και



να τον περνούν απέναντι.

Το παιχνίδι είναι γεμάτο με κόλπα για να διασχίσετε τις πίστες και φανταστικά ηχητικά εφφέ, όλα digitised. Υπάρχουν πολλαπλά επίπεδα scrolling, ειδικά εφφέ με βροχή, χιόνι και νερά που ανεβοκατεβαίνουν αλλά το καλύτερο είναι η κίνηση των τεράστιων κακών. Φανταστική δουλειά στον τεχνικό τομέα αλλά και στο gameplay, δεν έχετε δει κάτι παρόμοιο ποτέ σε



ΓΕΝΙΚΑ

Οταν είχα πρωτακούσει ότι θα κυκλοφορήσει αυτό το πρόγραμμα ήμουν επιφυλακτικός όσο δεν παίρνει. Γιατί το πρώτο μέρος ήταν υπερβολικά καλό για να περιμένω κάτι καλύτερο ή τουλάχιστον ισάξιο. Ομως το δεύτερο μέρος είναι καλύτερο από κάθε άποψη. Ανώτερα γραφικά, περισσότερο χιούμορ, περισότερο παιχνίδι.

αντοχή στο χρόνο

94%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ούτε το Lionheart δεν έχει τέτοια γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	92

CONSOLE REVIEW

WORLD LE

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	SUPER NES
TEST	SUPER NES

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**





Το πρώτο παιχνίδι που μιλάει για Μπάσκετ Παγκόσμιου Πρωταθλήματος και δικαιώνει το όνομά του. Μπορείτε να παίζετε 10 ομάδες από κάθε ήπειρο -με την Ασία χωρισμένη μάλιστα σε δύο μέρη λόγω μεγέθους- και επιτέλους στην Ευρώπη υπάρχει και μία ελληνική ομάδα, η Athens Trojans! Ελπίζουμε μετά από τις επιτυχίες μας στο Mundial της Αμερικής να μπαίνουμε σαν χώρα και στα παιχνίδια ποδοσφαίρου!

Το αρχικό μενού σας επιτρέπει να παίξετε μόνος ενάντια στον υπολογιστή, διπλό ενάντια σε κάποιον φίλο σας (πολύ γέλιο!) και μόνος σας σε ολόκληρο πρωτάθλημα. Υπάρχουν όμω ένα σωρό ακόμα επιλογές όπως:

SAVE GAME

Ας πούμε ότι έχετε επιλέξει έναν αγώνα ανάμεσα στην Riga και τους Athens Trojians και θα διαρκέσει περίπου 24 λεπτά, από δύο δωδεκάλεπτα ημίχρονα. Ομως πρέπει να πάτε σχολείο σε λίγο! Πανικός; Οχι, γιατί και σχολείο προλαβαίνετε να πάτε και πλατεία πάμε! Και αυτό λόγο της save option που περιλαμβάνεται στο βαρύ cartridge.

Ενώ βρίσκεστε στον αγώνα λοιπόν πατάτε το select και μεταφέρεστε στην οθόνη του προπονητή. Βλέπετε ανάμεσα στις άλλες επιλογές και αυτήν που λέει Save Game. Την διαλέγετε και βγαίνετε σε 4 διαθέσιμα slots. Σώζετε και το πρόγραμμα καταγράφει την θέση σας αναπάσα στιγμή μέσα στον αγώνα με έναν σαφέστατο τίτλο που περιλαμβάνει τα ονόματα των ομάδων, το σκορ, το είδος του ματς κτλ.

Ο ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ

Μην περιμένετε να γίνετε Κώστας Πολίτης με ένα τέτοιο πρόγραμμα! Ομως σας δίνει την δυνατότητα να επιλέξετε τακτικές και αλλαγές κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και στα time out. Οπως μπορείτε να δείτε και από τα σχεδιαγράμματά μας το αριστερό φτερό (το πλήκτρο L) αλλάζει το σχήμα της ομάδας και την διάταξη των παικτών μέσα στο γήπεδο.



Για όσους δεν γνωρίζουν -όπως εγώ για παράδειγμα- τέλεια τα διάφορα επιθετικά και αμυντικά συστήματα του μπάσκετ υπάρχει μέσα στο παιχνίδι αλλά και στο ελληνικό manual μια αναλυτική παρουσίασή τους. Τις σημαντικότερες αλλαγές στην ομάδα σας όπως και στην πραγματικότητα μπορείτε να κάνετε με τα Time Out. Δικαιούστε 5 σε κάθε ημίχρονο και το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να δείτε την κατάσταση και την στατιστική των παικτών σας. Επιλέξτε λοιπόν την View με το πλήκτρο A και θα βρεθείτε σε έναν πίνακα με στοιχεία για όλους τους παίκτες που έχετε στην διάθεσή σας. Πόντοι, ριμπάουντς, φάουλ και κάτω από την λέξη status την κατάσταση του καθενός: Fresh=Ξεκούραστος, Hot=Ζεστός, Tired=Κουρασμένος, Weak=Αδύνατος και DQ=Αποβληθής. Ανάλογα με το τί θέλετε να κάνετε αποφασίζετε αν θα τους αφήσετε ή θα τους αντικαταστήσετε. Αν θέλετε να τους αλλάξετε απλά πατήστε την Change Player. Υπογραμμίστε τον παίκτη που θέλετε να βγάλετε και πατήστε το A. Θα εμφανιστεί ένα μενού για να διαλέξετε εκείνον που θα τον αντικαταστήσει. Τώρα, αν θέλετε, μπορείτε να δείτε και τις υπόλοιπες στατιστικές, αυτές που αναφέρονται στην πορεία της ομάδας σε ολόκληρη την αγωνιστική περίοδο καθώς και την άμυνα και την επίθεσή σας. Υπάρχει όμως κάτι σημαντικότερο να κάνετε, να αλλάξετε την γενική φιλοσοφία του παιχνιδιού σας. Είναι η

AGUE BASKETBALL

επιλογή Team Options και συχνά κάνει την διαφορά ανάμεσα στην ήττα και τον θρίαμβο. Από εδώ ρυθμίζετε αν θα αλλάζει ή όχι αυτόματα μετά από κάθε πάσα ο αμυντικός, αν οι αμυντικοί θα τρέξουν ή όχι όταν ο αντίπαλος σουτάρει και αν στην επίθεση η ομάδα θα πάει για το ριμπάουντ ή μερικοί θα γυρίσουν να αμυνθούν. Ανάλογα με το σύστημα και τις επιλογές των δύο παικτών/προπονητών, το παιχνίδι επιτρέπει κοντρόλ μπάσκετ αλλά και αιφνιδιασμούς!

ΦΑΟΥΛ

Συμβαίνουν και στις καλύτερες ομάδες. Μπορεί να είναι επιθετικό ή αμυντικό πάνω στην επίθεση πριν ή μετά από αυτή και η μπάλλα είτε θα μπει από το πλάι πάλι ή θα κληθείτε να ρίξετε βολές. Το σύστημα είναι απλό, πάνω από το καλάθι εμφανίζεται ένα βελάκι που πηγαινοέρχεται αριστερά δεξιά. Πατήστε το B όταν είναι στο κέντρο και θα το βάλετε σίγουρα.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Μέχρι στιγμής σας περιγράψαμε ένα πολύ δυνατό, playable, λεπτομερές και ρεαλιστικό παιχνίδι. Ομως μόνο αν έχει σωστά γραφικά και κίνηση μπορεί να γίνει επιτυχία. Το World League Basketball είναι ίσως η καλύτερη τεχνική πραγματοποίηση του αθλήματος του μπάσκετ σε home συστήματα μέχρι αυτή τη στιγμή. Εκμεταλλεύεται σχεδόν όλες τις δυνατότητες του μηχανήματος για να φτιάξει κάτι που δεν έχει ξαναγίνει. Είναι το πρώτο παιχνίδι όπου την δράση την παρακολουθείτε από μέσα, από μια κάμερα που τρέχει μαζί με τους παίκτες και όχι όπως γινόταν μέχρι τώρα από το πλάι ή από πάνω. Αυτό έγινε δυνατό χάρη στην χρήση της ενσωματωμένης δυνατότητας του Super NES, της επονομαζόμενης Mode 7, που στριφογυρίζει το χώρο πολύ γρήγορα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση ενώ ταυτόχρονα μια άλλη hardware δυνατότητα του μηχανήματος μεγενθύνει ομαλά παίκτες και μπάλλα. Η επιλογή αυτή των προγραμματιστών για όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ταχύτητα είχε σαν αποτέλεσμα να απουσιάζουν εντελώς οι θεατές και οι κερκίδες, αλλά το gameplay ωφελείται πολλά από τις τεχνικές αυτές. Ο ήχος θα μπορούσε να ήταν καλύτερος αλλά τα εφφέ των θεατών είναι πολύ ρεαλιστικά.





ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μάθετε τους κανονισμούς καλά. Ο διαιτητής δεν συγχωρεί ούτε τα τρία δευτερόλεπτα μέσα στην ρακέτα, ούτε τα βήματα, ούτε το μπρος πίσω, ούτε αυτούς που δεν διαβάζουν USER!



ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι τυχαίο ότι στην Αμερική, από το '92, δηλαδή πριν κυκλοφορήσει στην Ευρώπη, το πρόγραμμα ψηφίστηκε σαν καλύτερος αθλητικός εξομοιωτής. Και όχι μόνο είναι τόσο playable που θα αρέσει σε εχθρούς και φίλους του μπάσκετ, είναι και ένα πρόγραμμα που αξιοποιεί τις δυνατότητες του μηχανήματος.



αντοχή στο Χρόνο 88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν είναι Kick Off 2, ούτε Super Tennis αλλά είναι καλό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	88

CONSOLE REVIEW

HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGADRIVE
TEST	MEGADRIVE

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**





GREENDOG

Αυτόν τον τίτλο δεν τον κατάλαβα. Γράφει βέβαια από κάτω "The beached surfer dude!" και υπέθεσα ότι θα ειχε σχέση με το σέρφ. "Ε, λέω πάλι 'φλώρινγκ' θα κάνω με το παιχνίδι" και αφού κλείστηκα στο σπίτι εκείνη την ημέρα για να μην με δουν οι χεβυμεταλλάδες γνωστοί ότι παίζω και τέτοια παιχνίδια έπιασα το manual στα χέρια μου. Το σενάριο φαινόταν απειλητικό! Είσαι ο Greendog, ο ψηλός, αδύνατος και ξανθός φλώρος που ενώ έκανε σέρφινγκ ένα πελώριο κύμμα σταλμένο από την μοίρα προφανώς τον ξέβρασε στην αμμουδιά, χωρίς την σανίδα του! Μόνο με ένα περίεργο μενταγιόν στον λαιμό του το οποίο σύμφωνα με μία φωνή που ακούστηκε είναι καταραμμένο και για να λύσεις την κατάρα πρέπει να βρεις τα 6 κομμάτια του σερφ των Αρχαίων! Οίκτο!



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Σταματήστε να χαζεύετε τα υπόλοιπα λαμπερά γραφικά και κοιτάξτε τον πρωταγωνιστή. Αν δεν σας φαίνεται τόσο πολύ φλώρος αγοράστε το παιχνίδι. Θα σας αρέσει(!)

Με τέτοιο σενάριο που μου παρουσίασε και η εισαγωγή του παιχνιδιού πάνω κάτω περίμενα το χειρότερο. Ομως τα γραφικά άλλαξαν την άποψή μου για το παιχνίδι. Κυρίως τα backgrounds. Που ξεκινούν στο πυκνό ημιτροπικό νησί όπου ξεβράστηκε αυτός ο λελές.

Υπάρχουν ένα σωρό επίπεδα δέντρων που σκρολλάρουν πίσω σας με τέλεια χρώματα και πάρα πολλές αποχρώσεις. Μετά θα πάτε στον ναό όπου θα πρέπει να είσαστε λίγο πιο προσεκτικοί και το παιχνίδι είναι ένα action platform όπου πρέπει να πηδάτε από σχοινί σε σχοινί και από βραχονησίδα σε βραχονησίδα για να βγείτε ζωντανοί. Αυτά συμβαίνουν στο foreground. Το πρωταγωνιστικό sprite είναι ακριβώς όπως το περιγράψαμε στην αρχή του κειμένου: αδύνατος, ξανθός,



νομίζει ότι είναι ωραίος φοράει βερμούδα και προσέχει πολύ τα μαλλιά του. Με μία λέξη: φλωρόμπας! Κρατάει στα χέρια του και ένα φρίσμπυ για να το εκτοξεύει και να χτυπάει τα εχθρικά sprites που έρχονται εναντίον του. Αυτά είναι μετριότατα sprites, καμία σχέση με την ποιότητα του background, περισσότερο δωσμένα σαν κινούμενα σχέδια και είναι καβούρια, ψάρια, παπαγάλοι κτλ, ό,τι δηλαδή συνηθίζεται σε αυτά τα μέρη.

Αν συνεχίσετε σε άλλα επίπεδα θα δείτε τον, ε, ... φλώρο να πετάει πάνω σε ένα περίεργο ελικόπτερο, να καταδύεται κάτω από την θάλασσα να κάνει σέρφ κτλ με όλα τα αντίστοιχα ζώα και ζωύφια που υπάρχουν εκεί γύρω. Στο τέλος της περιπέτειας βέβαια θα αντιμετωπίσετε και τον απαραίτητο πειρατή, έτσι για να δέσει η υπόθεση (ποια υπόθεση δηλαδή αλλά τέλος πάντων).

Το gameplay μετά από όλα αυτά είχε τα υπέρ και τα κατά του. Δεν φτάνει βέβαια την ποιότητα των γραφικών και της καλής μουσικής με τίποτα, αλλά στοιχεία όπως μερικά power-ups όπως το γάντι, ο αέρας που πρέπει να παίρνει όταν κάνει κατάδυση, τα αρκετά χάπια που του αναπληρώνουν την ενέργεια και σας αφήνουν να ζήσετε πολύ ώρα και τα διάφορα μέσα που χρησιμοποιεί ο ήρωας κάνουν μερικές φορές το παιχνίδι διασκεδαστικό αλλά όχι πολύ πάνω από το μέτριο.

ΓΕΝΙΚΑ

Το βασικό δίλλημα του παιχνιδιού είναι ο πρωταγωνιστής. Είναι ένα από τα πιο περίεργα sprites που θα συναντήστε χωρίς όμως αυτό να είναι αμέσως υπέρ ή κατά του. Το gameplay από την άλλη έχει εκνευριστικές συνήθειες όπως για παράδειγμα στο δεύτερο επίπεδο όπου αν πέσετε από την πλατφόρμα στο νερό το μόνο που κάνετε είναι να περιμένετε να χάσετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Κι εγώ κάποτε... μπα άσε καλύτερα... μας βλέπουν!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΓΕΝΙΚΑ	82

QUACKSHOT

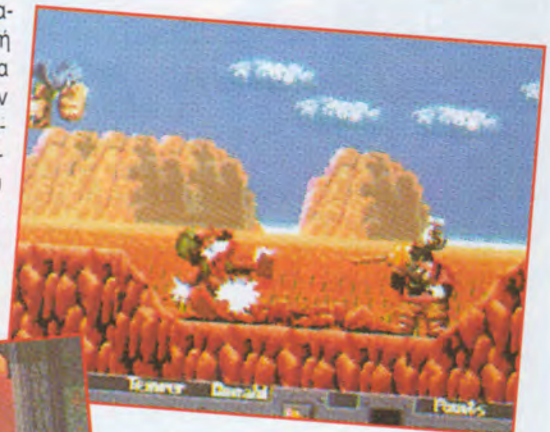
USER HIT

HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGADRIVE
TEST	MEGADRIVE

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Ο Μίκυ δοξάζεται με το Castle of Illusion. Αλλά αυτός που βγάζει το περισσότερο γέλιο δεν είναι άλλος παρά ο Ντόναλντ. Και στο Quackshot δεν μπορούσε να υπάρξει κανένας άλλος πρωταγωνιστής. Η περιπέτεια είναι η ανάλογη της "Lucky dime capper-starring Donald Duck" του Master System αλλά εδώ οι προγραμματιστές κατάφεραν πραγματικά να αξιοποιήσουν το πολύ καλό σενάριο μέσα απο την δύναμη του Mega Drive. Οσοι διαβάσατε για το Greendog -όσοι δεν το διαβάσατε τρέξτε στην σελίδα 48- θα είδατε να μιλάμε με θαυμασμό για τα backgrounds του και το scrolling τους. Στο Quackshot χρησιμοποιείται η ίδια τεχνική scrolling πολλών επιπέδων (κάτι που τελευταία γίνεται σχεδόν στα περισσότερα παιχνίδια του MegaDrive και φαίνεται ότι οι προγραμματιστές έχουν καταλήξει σε συγκεκριμένες ρουτίνες για να το κάνουν αυτό) αλλά με πολύ μεγαλύτερη ποικιλία σε χρώματα και σχήματα. Δηλαδή από εσωτερικά ναών περνάει σε σπίτι πόλεων και από εκεί σε ερήμους και ποταμια.

Επίσης μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στο foreground με καταπληκτικά γραφικά και κίνηση. Δηλαδή η λέξη καταπληκτικά δεν μπορεί να αποδώσει αυτό που βλέπεις στην οθόνη. Τεράστια sprites, έναν πρωταγωνιστή Ντόναλντ από τους καλύτερους (αν όχι ο καλύτερος) που έχουν εμφανιστεί σε οποιοδήποτε μηχάνημα από άποψη έκφρασης, χαρακτήρα, εμφάνισης και κίνησης. Ο ήρωας έχει την ικανότητα να πηδάει όπως έχουμε δει σε ορισμένα κινούμενα σχέδια, να εκτοξεύει βεντούζες και καλαμπόκια από τα όπλα του που δεν σκοτώνουν τους αντιπάλους αλλά απλά τους ακινητοποιούν για λίγο και μπορείτε να συνεχίσετε. Το παιχνίδι είναι δράσης αλλά έχει και αρκετή πλατφόρμα μέσα του αφού σε ορισμένα επίπεδα πρέπει να πηδήξετε πάνω σε βράχια από τα οποία αν πέσετε στο νέρο θα χάσετε κατευθείαν μία ζωή. Ο άλλος τρόπος για να χάσετε την ζωή σας είναι να δεχτείτε πολλά χτυπήματα από τα αντίπαλα sprites. Αυτά περιλαμβάνουν φρουρούς που μοιάζουν με τον Μαύρο Πητ (τί μοιάζουν δηλαδή που είναι ίδιοι) και σας πυροβολούν με... ντομάτες, ακόμα χελώνες που θέλουν να σας χτυπήσουν με γροθιές φορώντας μάλιστα γάντια του μποξ, διάφορα πουλιά και νυχτερίδες, κάκτοι που διαμελίζονται και αλίμονό σας αν σας πετύχουν τα κομμάτια τους, γριούλες που μοιάζουν ύποπτα με την γιαγιά του Μαύρου Πητ που θέλουν να σας πετύχουν με γλάστρες από τα παράθυρα και άλλα παρόμοια όπως μπορείτε να τα φανταστείτε. Η έκδοση του παιχνιδιού που είχαμε στα χέρια μας ειναι αυτή που διατίθεται στην Ελληνική αγορά. Περιέργως φαινεται να έχουμε την ίδια έκδοση με εκείνη που κυκλοφορεί στην Ιαπωνία! Και αυτό δεν είναι και τόσο καλό. Οχι, δεν επιρρεάζει ούτε αλλάζει το gameplay αλλά να, το manual είναι στα Αγγλικά αλλά όλες οι εισαγωγικές οθόνες και δυστυχώς και οι συνομιλίες με τα sprites που θέλουν να σας βοηθήσουν ειναι στα γιαπωνέζικα. Ετσι μπορεί να μπερδευτείτε στην αρχή αφού δεν θα καταλαβαίνετε τί σας λένε.





ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Η προπόνηση στην βεντούζα είναι σπουδαία προϋπηρεσία για τους παίκτες του Quackshot. Το ίδιο και οι θυμοί. Κρατήστε λοιπόν θυμωμένα μία βεντούζα να δω πώς φαίνεστε...



ΓΕΝΙΚΑ

Δεν έχω παίξει καλύτερο παιχνίδι με πρωταγωνιστή την αστεία πάπια ποτέ. Και είναι και ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του Mega Drive όλων των εποχών. Οχι μόνο έχει από τα 2-3 καλυτερα γραφικά και γενικά τεχνική σ'αυτό το μηχάνημα αλλά έχει και φανταστικό gameplay. Με ανησυχούν κάπως τα γιαπωνέζικα βέβαια που θα σας μπερδέψουν!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η Γιαπωνέζικη πρεσβεία μπορεί να σας χρειαστεί! So Ryu Ken!

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

SUPER KICK OFF

HOUSE	ANCO/US GOLD
FORMAT	GAME GEAR, MASTER SYSTEM
TEST	GAME GEAR

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**



Αντε πάλι. Ολο Kick Off βγάζουν στις κονσόλες και η μία έκδοση είναι χειρότερη από την άλλη. Ομως για μια στιγμή. Στο Game Gear μοιάζει καλή. Και όχι μόνο μοιάζει αλλά είναι καλή! Η καλύτερη έκδοση για κονσόλες μαζί με του MegaDrive και όχι μόνο! Και επειδή έχω πάρει φόρα και σε λίγο θα αρχίσετε να αμφιβάλετε γι'αυτά που λέω, ας πω σαφώς και ευθέως ότι η έκδοση του Kick Off για game Gear είναι η καλύτερη μετά από εκείνες της Amiga και του ST! Και δικαιολογώ την κρίση μου:

Τα μενού είναι πολύ κοντά στην πρωτότυπη έκδοση της Amiga. Με έναν πολύ εύκολο τρόπο (συνδιασμό σταυρού και ενός πλήκτρου) επιλέγετε τον τύπο του γηπέδου (βρεγμένο, κανονικό, τυχαίο, συνθετικό, λασπωμένο), την διάρκεια του



αγώνα από 2*3 έως 2*20 λεπτά, τον άνεμο σε ON-OFF ή δυνατό, άσθενή και μέτριο, αν θα υπάρχει ή όχι παράταση, αν θα υπάρχει η όχι το after touch δηλαδή εκείνη επιλογή που έκανε το Kick Off των βασιλιά των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών για να βάζετε φάλτσο στα χτυπήματά σας, τα επίπεδα ικανοτήτων των ομάδων και τον διαιτητή που τον επιλέγετε ανάμεσα σε 16 ή τον αφήνετε στην τυχαία επιλογή του επεξεργαστή.

Μπορείτε ακόμα να πάτε κατευθείαν στην προπόνηση ή να αλλάξετε τα χρωματα της ομάδας σας. Μπορείτε να αλλάξετε τις στολές στις Αγγλικές (δυστυχώς) ομάδες που περιλαμβάνει το παιχνίδι ή τις εθνικές ομάδες όταν παίζετε διεθνή κυπελα. Πριν μπείτε στον αγώνα επιλέγετε το σύστημα που θα παίξετε και σε ποιά θέση θα βάλετε ποιον παίκτη.

Τα γραφικά είναι ο δεύτερος λόγος για τον οποίο το παιχνιδι είναι το καλύτερο ποδοσφαιράκι σε handheld αυτή τη στιγμή. Εχει διατηρηθεί η οπτική που υπήρχε στην έκδοση της Amiga η λεγόμενη bird's eye όπου βλέπετε τα πάντα από πάνω και, ώ του θαύματος, ο χώρος του γηπέδου που φαίνεται μέσα στο μικρό display του Game Gear είναι πραγματικά μεγάλος. Τα sprites μέσα εκεί είναι μικρούλια αλλά διαθέτουν λεπτομέρεια στον σχεδιασμό που πραγματικά σε κάνουν να αμφισβητείς τις δηλώσεις του τύπου: "το game gear είναι ένα Master system σε μικρή έκδοση".

Εδώ έχουμε sprites που θυμίζουν 16-bit υπολογιστή! Μπορείτε να καταλάβετε αν κινούνται διαγώνια, αν τρέχουν ευθεία, αν κάνουν κεφαλιά, σουτ ή τάκλιν καθώς όλα τα μέλη του σώματος τους διαγράφονται τέλεια με τα pixels του G.G. Τα διάφορα χρώματα των ομάδων διακρίνονται τέλεια και πολύ όμορφος είναι ο τερματοφύλακας με τις εκτινάξεις του. Ο ήχος έχει πολύ καλά σφυρίγματα, αρχική μουσική, μερικά χτυπήματα και τίποτα περισσότερο. Τα αρνητικά του παιχνιδιού εμφανίζονται στον χειρισμό οπου το joypad σας κάνει την ζωή δύσκολη για να κλέψετε την μπάλλα από τον υπολογιστή όπως και για να την στείλετε με το σωστό φάλτσο είναι σχεδόν αδύνατο. Ακόμα οι τερματοφύλακες είναι περιπου ανίκητοι και οι αγώνες λήγουν συνήθως ισόπαλοι.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πηγαίνετε στην σελίδα ... αυτού του τεύχους και διαβάστε για τον άνθρωπο που δημιούργησε το Kick Off και τί σχεδιάζει στο τρίτο μέρος που ονομάζεται πλέον GOAL.

ΓΕΝΙΚΑ

Τα θετικά του στοιχεία το φέρνουν πρώτο στην ποδοσφαιρική ποιότητα όλων των αντίστοιχων παιχνιδιών σε handhelds. τα αρνητικά του που περιορίζονται στον χειρισμό εξαιτίας του σταυρού και στους απίστευτα ικανούς τερματοφύλακες το ρίχνουν από άποψη gameplay σε μέτρια επίπεδα. Μην διστάσετε να το αγοράσετε αν δεν έχετε Amiga!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το καλύτερο ποδοσφαιράκι για handhelds κατά πο-

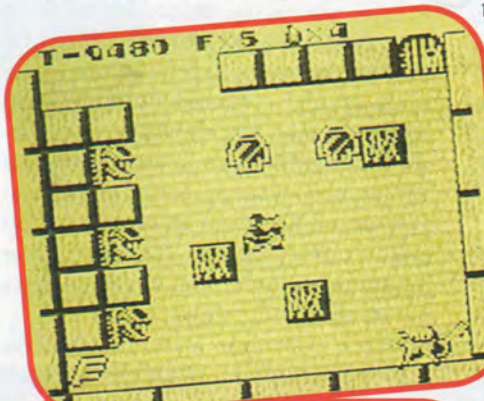
ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	84

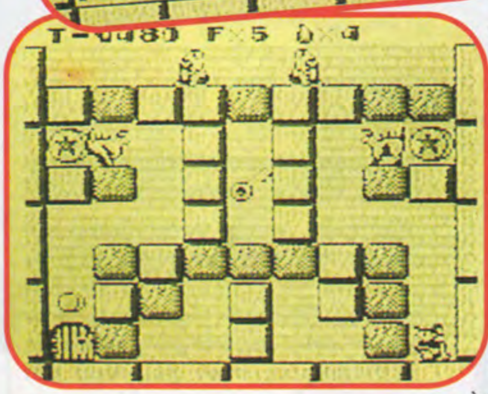
SOLOMON'S CLUB

HOUSE	TECMO
FORMAT	GAMEBOY
TEST	GAMEBOY

ΤΟΥ **Α. ΛΕΟΝΤΙΑΔΗ**

Στα χρόνια της "αρχαίας" ιστορίας των υπολογιστών υπήρξε ένας πρόγονος τους με το όνομα Amstrad 6128. Λόγω ικανοτήτων και φτηνής τιμής έγινε ο αγαπημένος home computer της εποχής. Η απήχηση του στηριζόταν στα όμορφα και έξυπνα παιχνίδια. Ενα από αυτά ήταν και το Solomon's Key.





Αυτές τις χαρούμενες αναμνήσεις έρχεται να μας επαναφέρει στην θύμιση μας η Nintendo κυκλοφορώντας αυτό το παιχνίδι για το Gameboy δίνοντας και την ευκαιρία να ξαναπαίξουμε αυτό το καταπληκτικό Platform game. Ο τίτλος του παιχνιδιού είναι αλλαγμένος (έγινε Solomon's Club) αλλά η ουσία δεν έχει αλλάξει στο ελάχιστο.

Σαν παίκτες προσπαθείτε να οδηγήσετε έναν μαθητευόμενο μάγο, τον Dana, στην αναζήτηση της γνώσης και της δύναμης μέσα σε ένα κόσμο κατάκλυστο από Gargoyles, Dragons και Fairies. Βοηθήστε τον να μάθει την πραγματική δύναμη του μαγικού του ραβδιού.

Κερδίστε κρυμμένους θυσαυρούς και αγοράστε με αυτούς ειδικές δυνάμεις. Βρείτε και αποκτήστε το μυστικό κλειδί με το οποίο θα μπορέσετε να γίνετε ο νέος Solomon.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ενδιαφέροντα καθώς υπάρχει ένα πλήθος από sprites που κινούνται ταυτόχρονα στην οθόνη χωρίς αυτό να κάνει πιο δύσκολη την κίνηση του χαρακτήρα που ελέγχετε. Τα δωμάτια είναι επίσης πρωτότυπα και έχουν μεγάλη ποικιλία. Συνολικά το παιχνίδι περιλαμβάνει 50 levels και κάθε ένα από αυτά είναι μοναδικό και όμορφο.

Ο ήχος κυμαίνεται σε καλά επίπεδα, αν και από ένα σημείο και μετά, αρχίζει να γίνεται βαρετός καθώς ο παίκτης ακούει το ίδιο μουσικό θέμα συνέχεια. Οπως καταλαβαίνετε και όπως ήδη αναφέραμε το Solomon's Club είναι ένα κλασσικό platform game, στο οποίο η σκέψη παίζει μεγάλο ρόλο. Το κάθε level χρειάζεται και διαφορετική τεχνική για να ξεπεραστεί και πολλές φορές ο πειραματισμός είναι απαραίτητος για να τελειώσουν κάποια επίπεδα. Ευτυχώς οι προγραμματιστές φρόντισαν να βάλουν κωδικούς για κάθε επίπεδο έτσι ώστε αν ο παίκτης χάσει τις ζωές που του παρέχει το παιχνίδι, να μπορέσει να συνεχίσει από το σημείο που έχασε. Και λέω ευτυχώς γιατί φανταστείτε να χάσει ένας παίκτης στο 40 level και να χρειαζόταν να ξεκινήσει πάλι από την αρχή (προσωπικά δεν θα είχα τα κότσια)!

Παράλληλα, το παιχνίδι δυσκολεύει βαθμιαία, έτσι ώστε να μην απογοητεύεται ο παίκτης χάνοντας πολύ εύκολα. Στην αρχή οι πίστες είναι τόσο εύκολες που κινούν την περιέργεια του παίκτη, πριν αυτός βρεθεί σε μεγαλύτερα επίπεδα. Υπάρχει ένα πλήθος (13 συνολικά) που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης είτε αγοράζοντας τα με αρκετά τσουχτερή τιμή είτε βρίσκοντας τα αφού έχουν σκοτώσει κάποιον αντίπαλο.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ξεθάψτε τον Amstrad σας και κάντε προθέρμανση εκεί στο αντίστοιχο παιχνίδι. Αν τώρα από τα έγχρωμα γραφικά του Amstrad μπορέσετε να παίξετε με το Gameboy, στείλτε ένα γράμμα στο περιοδικό το οποίο να περιέχει την φράση "Τα κατάφερα"!

Ολα αυτά τα στοιχεία συνθέτουν το παιχνίδι, δημιουργώντας ένα όμορφο, αξιοπρόσεκτο σύνολο.

Εκείνο που θα καταλάβουν οι παίκτες είναι ο μεγάλος εθισμός στο να ολοκληρώσουν το παιχνίδι, με όλα τα μέσα που διαθέτουν.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Αν σας αρέσει να παίζετε "cult games", σίγουρα θα σας αρέσει.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**80**

CONSOLE REVIEW

HONEY BEE

HOUSE	QUICK SHOT
FORMAT	SUPERVISION
TEST	SUPERVISION

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Αυτό είναι ένα shoot'em up που είχαμε παρουσιάσει μαζί με το τεστ του μηχανήματος πριν από μερικά τεύχη. Και φυσικά είχαμε δώσει ιδιαίτερη σημασία στα shoot'em ups αφού είναι τα κατ'εξοχήν προγράμματα που δείχνουν τις δυνατότητες ενός μηχανήματος. Το Honey Bee είναι δυστυχώς κατώτερο από αυτό που θα έπρεπε και από ό,τι περιμέναμε από το μηχάνημα. Ενα παιχνίδι μέτριο σε γραφικά αλλά και σε υπόθεση. Ακούστε και φρίξτε:

Υπήρχε ένα όμορφο βασίλειο μελισσών στην Γη. Το οποίο όπως όλα τα βασίλεια μελισσών δούλευε σκληρά για να μπορέσει κάποια στιγμή να απολαύσει μια ευτυχισμένη και ειρηνική ζωή. Ομως μία μέρα, έξη δαίμονες από το αστρικό σώμα των δαιμόνων (!) κατέβηκε στο βασίλειό τους. Κατήλθαν λοιπόν και λεηλάτησαν το βασίλειο από τα φρούτα του! Οι μέλισσες έγιναν σκλάβες τους. Μόνο μία κατάφερε να ξεφύγει και ξεκινάει ένα ταξίδι ενάντια στους έξη δαίμονες.



Στην οθόνη της κονσόλας σας δεν βλέπετε βέβαια μέλισσες αλλά διαστημόπλοια και αυτό είναι το πρώτο θετικό. Τώρα πως οι αντίπαλοι κατάφεραν και έχουν άθλια σχήματα είναι άλλο ζήτημα και δεν αφορά τις δυνατότητες του μηχανήματος αλλά τα γούστα των προγραμματιστών. Ο-πως και το εξώφυλλο του πακέτου του παιχνιδιού που είναι πανάθλιο! Ας δούμε τα sprites λοιπόν που εμφανίζονται στην οθόνη σας και τα bonus/power ups που δίνουν όταν τους χτυπήσετε:

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Τί πριν παίξετε και χαζομάρες. Εδώ μιλάμε για το αφού παίξετε! Οπότε και θα κυκλοφορείτε στον δρόμο και θα σας δείχνουν: "Κοίτα, η Μάγια η μέλισσα"!

Καμπάνα: Αν πάρετε μία καμπανούλα κερδίζετε 500 βαθμούς. Αν την χτυπήσετε όμως 10 φορές με τις σφαίρες σας μετατρέπεται σε αλεξίπτωτο.



Αλεξίπτωτο: Κερδίζετε 800 βαθμούς αλλά αν το χτυπήσετε 8 φορές μετατρέπεται σε διαμάντι.

Διαμάντι: 1000 πόντοι για σας ή γίνεται λουλούδι αν το χτυπήσετε.

Λουλούδι: δεν δίνει πλέον πόντους αλλά διπλασιάζει την δύναμη πυρός σας. Αν όμως ηδη έχετε χτυπήστε το για μεταμορφωθεί σε αστέρι.

Αστέρι: Αν πάρετε αυτο το power-up θα αποκτήσετε ένα πολύ καλό όπλο διασποράς για να χτυπάτε πιο εύκολα τους αντιπαλους σας. Αν έχετε ήδη ένα τέτοιο χτυπήστε το για να μεταμορφωθεί σε ασπίδα.

Ασπίδα: Εδώ τα πράγματα μπερδεύονται λίγο. Αν την πάρετε απλώς θα γίνετε για λίγο άτρωτος μέχρι οι εχθρικές βολές να σας καταστρέψουν την ασπίδα. Αν το χτυπήσετε όμως θα γίνει διαμάντι και μετά από ένα χτύπημα ακόμα θα γίνει δαίμονας που πρέπει να καταστρέψετε.

Καρδιά: Bonus πόντους

Θησαυρος: Είναι μία smart bomb που καταστρέφει τα πάντα στην οθόνη.

Μπουκάλι: Ετσι παίρνετε μία ακόμα ζωή. Η ολοκλήρωση του επιπέδου θα σας δώσει 50000 πόντους αλλά θα πρέπει πρώτα να έχετε αντιμετωπίσει τους μεγάλους κακούς που εμφανιζονται στο τέλος των επιπέδων. Οι περισσοτεροι από αυτούς είναι μεγάλα sprites που κινούνται ομαλά επιβεβαιώνοντας τις hardware δυνατότητες του μηχανήματος. Εδώ θα χρειαστείτε όλα τα επιπλέον όπλα που έχετε μαζέψει για να τους καταστρέψετε.

Ο ήχος δυστυχώς είναι στα επίπεδα των υπολοίπων γραφικών. Μερικά sprites που θολώνουν κατά την κίνησή τους συμπληρώνουν την μέτρια προγραμματιστική προσπάθεια.

ΓΕΝΙΚΑ

Με τόσα bonus αντικείμενα και ακόμα περισσότερα power ups θα έπρεπε να είχαμε ένα τουλάχιστον ανεκτό gameplay στα χέρια μας. Δυστυχώς κάποιες λεπτομέριες στον χειρισμό και την κίνηση των αντιπάλων σας δεν σας επιτρέπει να ζήσετε για πολυ ώρα. Αφήστε που η επανάληψη μέσα στα επίπεδα είναι κάτι που θα σας εκνευρίσει.

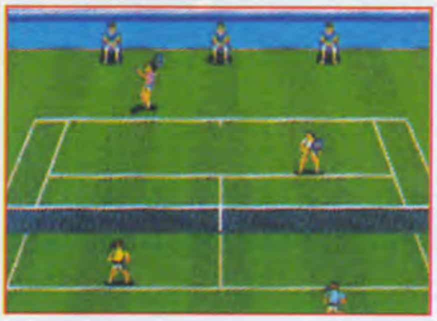


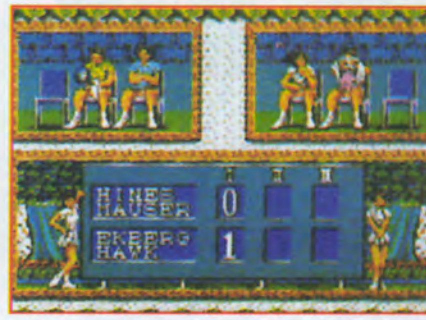
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

6 επίπεδα, 3 credits, 10 bonus, μέτρια γραφικά, πολύ επανάληψη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΓΕΝΙΚΑ	65

HOUSE	SEGA
FORMAT	MASTER SYSTEM
TEST	MASTER SYSTEM





WIMBLEDON

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Παιχνίδια τέννις για τις κονσόλες ξεφυτρώνουν όπως έχουμε ξαναπεί από το περιοδικό πιο γρήγορα και από τα μανιτάρια. Και έχουμε εξηγήσει πολλές φορές επίσης ότι είναι ίσως το πιο αγαπημένο άθλημα των προγραμματιστών καθώς επιτρέπει την καλύτερη εκμετάλλευση των μηχανημάτων πάνω στο gameplay αφού δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις από το hardware. Δηλαδή δεν ζητάει πολλά sprites, ιδιαίτερο scrol-ling της οθόνης και η α-πεικόνισή του σε όλα σχεδόν τα μηχανήματα θυμίζει αμέσως τις τηλεοπτικές μεταδόσεις. Δεν είναι τυχαίο ότι -μετά από το ποδόσφαιρο βέβαια και το Kick Off 2- το καλύτερο διπλό παιχνίδι σε home μηχανήματα είναι ένα Tennis, το Super Tennis του Super Nintendo.

Τα καλύτερα προγράμματα του είδους είναι κατασκευασμένα για τις 16-bit



μηχανές, και αυτό είναι λογικό γιατί είναι καλύτερα μηχανήματα(!), αλλά περιέργως στα ηλεκτρονικά τώρα τελευταία δεν υπάρχει κανένα καλό τέννις. Εχει γεμίσει ο τόπος με φανταστικά ποδοσφαιράκια. Το Wimbledon είναι ένα φιλόδοξο πρόγραμμα αν σκεφτεί κανείς ότι είναι για οκτάμπιτη κονσόλα και μάλιστα μία από τις παλιότερες του είδους. Μιλάμε για το Master System της SEGA και ένα παιχνίδι καλύτερο από τις προσδοκίες μας. Τα μενού περιλαμβάνουν τα πάντα: Αν θα παίξετε μόνος σας ενάντια στον υπολογιστή ή εναντίον ενός φίλου σας. Αν θα παίξετε διπλό εσείς και ο υπολογιστής ενάντια στον υπολογιστή (όχι μην φοβάστε είναι από τα προγράμματα που το μηχάνημα δεν κλέβει!), αν θα παίξετε εσείς και ο φίλος σας ενάντια στον υπολογιστή ή τέλος εσείς και ο υπολογιστής εναντίον του φίλου σας και του υπολογιστή. Ολη δηλαδή η γκάμα αγώνων που υπάρχουν και στο πραγματικό άθλημα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Το τέννις είναι ένα άθλημα που αξίζει και για πρωταθλητισμό -γιατί αφήνει πολλά λεφτά- αλλά και για άθληση. Τί θα λέγατε να μάθετε να παίξετε... the real thing;

Ακόμα μπορείτε να καθορίσετε αν θα παίζετε σε τεχνητό γήπεδο, σε χώμα ή σε χορτάρι, το μέγεθος του παιχνιδιού από 1-3 σετ και να διαλέξετε τον αθλητή σας ανάμεσα σε πολλούς διαφορετικούς χαρακτήρες. Αν επίσης επιλέξετε να παίζετε σε τουρνουά θα σας δωθούν πόντοι ικανοτήτων για να διαμορφώσετε τον αθλητή σας όπως εσείς θέλετε και να του δώσετε το όνομα που προτιμάτε. Τέλος υπάρχει και ένα σύστημα με passwords στα τουρνουά για να μην πηγαίνει χαμένος ο κόπος σας (είναι βλέπετε αγώνες 3 σετ πάντα).

Μετά από αυτά βγαίνετε για παιχνίδι. Το πρώτο που προσέχετε είναι τα γραφικά. Μεγάλο μέγεθος οθόνης και ο σχεδιασμός με την απόδοση του γηπέδου και του φιλέ θυμίζουν ανώτερο των 8-bit μηχάνημα. Στο βάθος υπάρχουν και φίλαθλοι με κίνηση. Τα sprites και η κίνηση τους μας γυρίζουν στα οκτάμπιτα μηχανήματα.

Δεν υπάρχουν πολλά χρώματα πάνω τους και τα μεγάλα pixels κάνουν τους παίκτες απρόσωπους. Πέρα από αυτό το πρόγραμμα είναι πανγρήγορο, μερικές φορές τόσο γρήγορο που θα περάσουν ώρες να συνηθίσετε την κίνηση του παίκτη σας. Υπάρχουν πολλά χτυπήματα αλλά τα περισσότερα γίνονται από μόνα τους και ευτυχώς τουλάχιστον δεν χρειάζεται απόλυτη ακρίβεια για να πετύχετε την μπάλλα.

ΓΕΝΙΚΑ

Με τέλεια μενού, πολλούς αντιπάλους και την δυνατότητα να φτιάξετε τον δικό σας ιδανικό παίκτη, δύο ειδών βασικά χτυπήματα με πολλούς συνδιασμούς στο παιχνίδι, μεγάλη ταχύτητα και καλά γραφικά, το Wimbledon πρέπει να είναι το καλύτερο παιχνίδι τέννις για το Master System αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά.



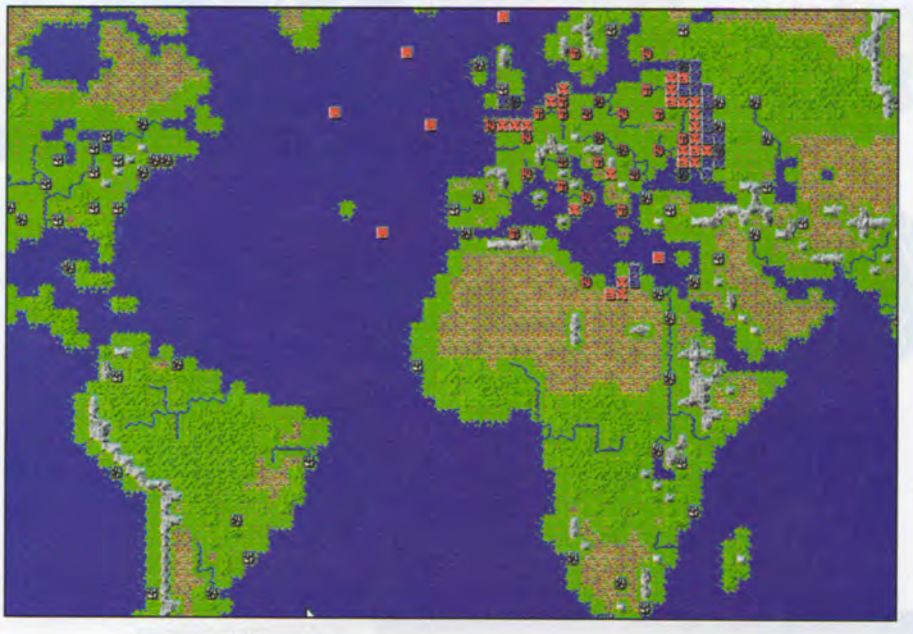
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
0-15, 0-30, 15-30, 30-30, 40-30 και πήρα το ματς!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΓΕΝΙΚΑ	83

GAME REVIEW



HOUSE	N.W.C.
FORMAT	FPC
TEST	PC

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**



Οπως φαίνεαι, η New World Computing, άρχισε να ασχολείται εκτεταμένα με παιχνίδια στρατηγικής. Αν η εταιρεία συνεχίσει έτσι, κάθε μήνα θα έχουμε και καινούργια παιχνίδια, είτε αυτά είναι γεμάτα με χιούμορ (όπως ο Ho! που είδαμε το προηγούμενο μήνα), είτε όχι. Με άλλα λόγια, οι φανατικοί των παιχνιδιών στρατηγικής, μπορούν να χαίρονται ιδιαιτέρως. Ας δούμε όμως το Empire Deluxe, ένα παιχνίδι που έχει αρκετή ιστορία πίσω του, αφού ο προκάτοχός του, το "απλό" Empire, είναι ένα παιχνίδι που δεν είχε περάσει καθόλου απαρατήρητο.

Μόλις τελειώσετε το installation και ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα βρεθείτε μπροστά σε μία οθόνη με επιλογές. Οι επιλογές αυτές, είναι απλές.
Μπορείτε να ξεκινήσετε να παίξετε ένα παιχνίδι, να φτιάξετε σενάρια και κόσμους, να δείτε τα στοιχεία όλων όσων έχουν παίξει το παιχνίδι και τέλος να επιστρέψετε στο DOS. Οι δύο τελευταίες επιλογές, είναι αυτονόητες, οπότε θα δούμε τις δύο πρώτες.
Ξεκινώνας ένα καινούργιο παιχνίδι, θα βρεθείτε μπροστά από ένα άλλο menu, στο οποίο πρέπει να επιλέξετε το επίπεδο του παιχνιδιού. Εδώ, υπάρχουν οι επιλογές Basic rules, Standard rules, Advanced rules, Load saved game και Remote slave. Οι δύο τελευταίες επιλογές είναι οι απλές. Με την προτελευταία φορτώνετε από τον δίσκο ένα προηγούμενο παιχνίδι που έχετε σώσει, ενώ με την τελευταία μπορείτε να συνδεθείτε με κάποιο άλλο μηχάνημα μέσω modem και να παίξετε με αντίπαλο τον άλλο χρήστη (πολύ καλό). Οι τρεις πρώτες επιλογές, είναι αυτές που καθορίζουν τη δυσκολία του παιχνιδιού. Η πρώτη εννοείται πως είναι η εύκολη και η τελευταία η πιο δύσκολη από όλες. Εδώ να πούμε ότι η δυσκολία του παιχνιδιού δεν καθορίζεται μόνο από την επιλογή σας σε αυτό το menu. Για την ακρίβεια, η επιλογή σας θα καθορίσει μόνο το πόσες και ποιές δυνάμεις θα λάβουν μέρος στο παιχνίδι. Απλά, όσο πιο δύσκολο παιχνίδι επιλέξετε, τόσο πιο πολλά στρατεύματα θα λάβουν μέρος στις μάχες σας. Για παράδειγμα, αν επιλέξετε Basic rules, οι δυνάμεις θα συμπεριλαμβάνουν στρατό ξηράς και τέσσερις τύπους πλοίων. Αν όμως επιλέξετε Standard rules, στις δυνάμεις θα προστεθούν και μαχητικά αεροπλάνα, υποβρύχια και αεροπλανοφόρα. Αν τέλος επιλέξετε Advanced rules, εκτός από όλες τις παραπάνω δυνάμεις, θα έχετε και άλλο ένα τύπο στρατού ξηράς, άρματα, βελτιωμένα μαχητικά αεροπλάνα, βομβαρδιστικά και βάσεις αεροπλάνων.





Ολα αυτά, συντελούν στον όλο χαμό που γίνεται μέσα στο παιχνίδι. Το χαμό βέβαια, αν παίξετε σε Basic rules, δεν θα τον δείτε από την αρχή του παιχνιδιού. Μόλις όμως αρχίσετε να φτιάχνετε στρατούς και άλλες μονάδες, και μόλις αρχίσουν να απλώνονται και οι άλλοι παίκτες, τότε τα πράγματα αλλάζουν. Θα πρέπει να παρακολουθείτε όλες σας τις ομάδες, όλες σας τις πόλεις, όπως επίσης και τις μονάδες του





αντιπάλου. Αυτό θα δείτε ότι δεν είναι και τόσο εύκολο, ιδίως αν παίξετε σε κάποιο μεγάλο κόσμο. Εκεί όσο και να μικρύνετε το χάρτη, δεν θα δείτε άσπρη μέρα. Θα πρέπει συνέχεια να μετακινήστε, κάτι που ίσως είναι κουραστικό, αφού αν παίζετε σε υψηλή ανάλυση γραφικών, οι ανανεώσεις της οθόνης είναι κάπως αργές.

Το παιχνίδι από πλευράς playability, είναι αρκετά καλό και δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα να αναπτύξετε τη στρατηγική σας για να "κατατροπώσετε" τον αντίπαλο.

Αν βέβαια νιώθετε περιορισμένοι, μπορείτε να κάνετε το εξής απλό. Στην αρχική οθόνη των επιλογών, επιλέγετε τον editor των παιχνιδιών. Μετά επιλέγετε το New Scenario, και όπως καταλαβαίνετε, γίνεται ο χαμός των χαμών. Φτιάχνετε τον κόσμο που θα παίξετε όπως εσείς θέλετε, φτιάχνετε το σενάριο, καθορίζετε τους παίκτες που θα λάβουν μέρος και ξεχύνεστε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν θέλετε, ρίξτε μια ματιά τριγύρω για να βρείτε το πρώτο Empire. Ακόμα και αν δεν το βρείτε, ετοιμαστείτε για σκληρές μάχες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αν θυμάστε το Ho!, που παρουσιάσαμε τον προηγούμενο μήνα, υποστήριζε υψηλές αναλύσεις γραφικών με 256 χρώματα.



Το Empire, ακολουθώντας ίσως τα βήματα του Ho!, αλλά βελτιώνοντας τα λίγο, υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι 800x600 με 16 χρώματα. Θα ρωτήσετε βέβαια πως τα βελτίωσε αφού το Ho! υποστήριζε 1024x768 με 256 χρώματα. Αν όμως θυμάστε, το Ho! δεν υποστήριζε 320x200 με 256 χρώματα. Το Empire, υποστηρίζει και αυτήν την ανάλυση, πράγμα που σημαίνει ότι όσοι έχουν "απλές" VGA, μπορούν να παίξουν. Τα γραφικά και σε αυτήν την ανάλυση είναι αρκετά καλά και καθαρά. Στο περισσότερο μέρος του, το παιχνίδι αποτελείται από στατικές οθόνες, με μόνη κίνηση αυτή των μονάδων σας πάνω στο χάρτη του παιχνιδιού, από θέση σε θέση χωρίς animation. Για να μην είμαστε όμως και άδικοι, να πούμε ότι υπάρχει και κάποιο ίχνος κίνησης στο παιχνίδι, που θα βρείτε σε σκηνές όπως αυτή της απονομής βαθμού, ή στις εικόνες που δίνετε εντολές στις μονάδες σας. Το γεγονός ότι μπορείτε να κάνετε zoom πάνω στο χάρτη, σας διευκολύνει στο



παιχνίδι, αν και το τέταρτο και το πέμπτο επίπεδο του zoom είναι τελείως άχρηστα, αφού δεν βλέπετε τίποτα.

Στα θέματα ήχου τα πράγματα είναι αρκετά καλά. Με την κατάλληλη κάρτα ήχου, μπορείτε να έχετε μουσική επένδυση σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ηχο έχετε βέβαια και από το speaker του PC, αλλά εννοείται ότι από κάποια κάρτα τα αποτελέσματα είναι καλύτερα. Επίσης, το παιχνίδι είναι γεμάτο με sound effects, που φαίνεται ότι είναι digitized.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδώ τα πράγματα θέλουν λίγη υπομονή. Μόλις ξεκινήσετε ένα παιχνίδι, θα αρχίσει η ενημέρωση για όλες σας τις πόλεις. Αυτό σημαίνει συνεχείς ανανεώσεις και μετακινήσεις της οθόνης, πατήματα του πλήκτρου OK και γενικά, πολλές καθυστερήσεις.

Στο γενικότερο χειρισμό του παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, αλλά θα σας πάρει λίγη ώρα μέχρι να το συνηθίσετε. Πάντως, στο θέμα αυτό, βοήθησαν αρκετά οι προγραμματιστές του παιχνιδιού, αφού φρόντισαν να συμπεριλάβουν στο manual ένα κεφάλαιο για εκμάθηση, το οποίο συνοδεύεται και από ένα σωσμένο σενάριο στο δίσκο. Υπάρχουν και κάποια άλλα σωσμένα σενάρια που είναι αρκετά εύκολα, με συνέπεια να σας βοηθούν αρκετά στην εκμάθηση.

Ενα άλλο καλό στοιχείο του παιχνιδιού, είναι ότι μπορούν να παίξουν μέχρι 6 παίκτες, είτε τους ελέγχει ο υπολογιστής, είτε όχι.

Στην δεύτερη περίπτωση όμως, όταν δηλαδή οι παίκτες είναι άνθρωποι, το καλό είναι ότι δεν χρειάζεται να είναι όλοι πάνω από τον ίδιο υπολογιστή. Αν έχετε τη δυνατότητα, μπορείτε να συνδεθείτε μέσω modem με κάποιον φίλο σας και να τον ταράξετε, άσχετα με το αν αυτός είναι στην άλλη άκρη του κόσμου!

ΓΕΝΙΚΑ

Το Empire Deluxe, είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής. Δεν έχει περιορισμούς όπως πολλά ανάλογα παιχνίδια, κάτι που φαίνεται και από το γεγονός ότι μπορείτε να φτιάξετε δικούς σας κόσμους και σενάρια. Αξίζει να το αποκτήσετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μια πολύ καλή πρόταση για τους παίκτες των strategic games.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

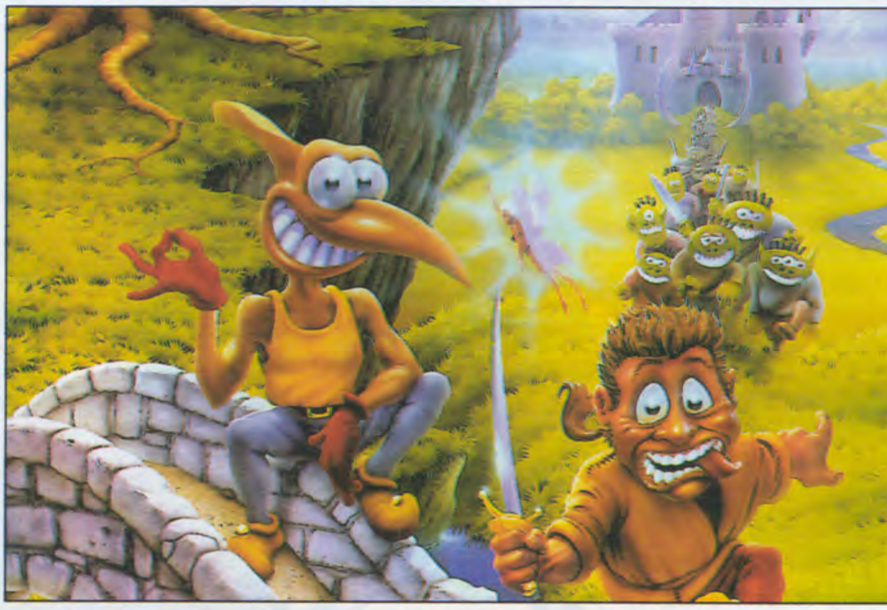
GAME REVIEW

HOUSE	COKTEL VISION
FORMAT	AMIGA, PC, ST
TEST	386sx/33+Sound Blaster

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

GOBLIINS 2

THE PRINCE BUFFON



Η Coktel Vision είναι μία ανερχόμενη εταιρία στον χώρο των adventures. Δεν είναι τυχαίο ότι τα παιχνίδια της ανάμεσα στα οποία υπάρχουν φανταστικά ονόματα όπως το WEEN the Prophecy, το Fascination, το Bargon Attack, το INCA, τα έχει αναλάβει και τα αντιπροσωπευει στην Αμερική η μεγάλη κυρία του adventure, η ίδια η Sierra on Line. Το Goblins 2 είναι ένα εξωπραγματικό παιχνίδι που στέκεται μόνο του στον χώρο των puzzle-arcade adventures. Το μόνο πράγμα που το πλησιάζει κάπως είναι το Gobliins 1!

Φυσικά αφού το έφτιαξαν οι ίδιοι άνθρωποι. Αλλιώς θα ήταν μόνο του, απελπιστικά μόνο του. Είναι ένα παιχνιδάκι που δεν έχει πολλά τεχνικά στοιχεία για τα οποία θα μπορούσε να περηφανευτεί. Βέβαια έχει 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη του στους PCs, καταπληκτικό animation που προσφέρει μπόλικο γέλιο όταν τους δείτε να κοροϊδεύουν ο ένας τον άλλο και ακόμα περισσότερη ομιλία. Τώρα βέβαια τα Goblini- ανά δεν θα τα καταλαβαίνετε αλλά θα μπορείτε να ξεχωρήσετε τουλάχιστον την κοροϊδία από την αηδία και την σοβαροφάνεια.



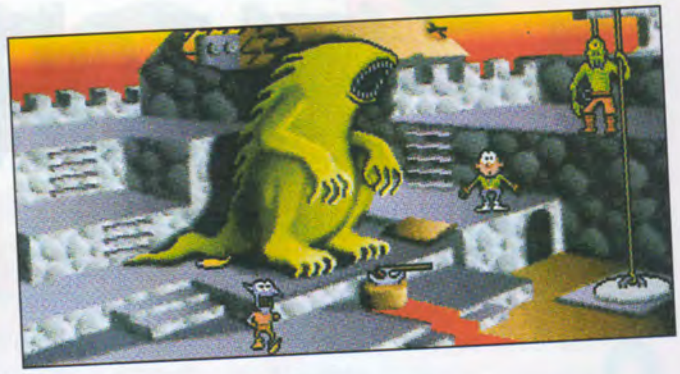
Η ιστορία ξεκινάει από την εξαφάνιση του γιού του αρχηγού όταν τον απήγαγε ένας φτερωτός δαίμονας. Ο αρχηγός απετάνθηκε στον σοφότερο Goblin που υπάρχει στο χωριό τον Modemus ο οποίος ανακαλύπτει ότι ο απαγωγέας είναι ο τρομερός δαίμονας Amoniak. Κατοικεί σε μια χώρα τόσο μακρινή και απόμερη που μόνο η μαγεία μπορεί να την αγγίξει. Ετσι αρχίζει μια ηρωική quest στην οποία καλούνται να πάρουν μέρος και να σώσουν τον πρίγκιπα οι γενναιότεροι των Gob-liins. Βέβαια αυτοί που μαζεύτηκαν για να σώσουν τον νεαρό δεν εμπνέουν καθόλου την εμπιστοσύνη. Αν ή-ταν στο χέρι μου θα ήθελα πολύ να μην... σωθώ από αυτούς. Οι δύο ήρωες είναι μικροί, χαζοί και ασχημοι. Ο ένας, ο Winkle, είναι πιο άσχημος και χαζός γιατί ανήκει σε μια σπάνια φυλή Goblins που θυμίζουν πουλιά. Εχει όμως ένα φανταστικό θράσος και είναι πιο βίαιος από τον Fingus που θυμίζει κάπως άνθρωπο, είναι πιο διπλωμάτης και ελαφρώς πιο έξυπνος. Μπορείτε να τους στείλετε να κάνουν και οι δύο κάποια δουλειά αλλά να είσαστε σίγουροι ότι θα την κάνουν διαφορετικά και εκεί που ο ένας θα αποτύχει, ο άλλος θα πετύχει. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι απλός με το mouse αλλά μπορείτε να παίξετε και με τους κέρσορες αν αυτό πιστεύετε ότι σας βολεύει περισσότερο. Στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται μερικά σύμβολα/παραθυράκια με την βοήθεια των οποίων ορίζετε τις αλλαγές που κάνετε στο παιχνίδι. Ευτυχώς ο κέρσορας του mouse που εμφανίζεται στην οθόνη αναγνωρίζει ποια αντικείμενα χρησιμεύουν στην περιπέτεια και τα ονομάζει στο κάτω μέρος της οθόνης στο παράθυρο μηνυμάτων. Τέλος δεν λείπει η σημαντικότερη επιλογή, το SAVE. Αν είναι κάπου να σταθούμε στην τεχνική πρέπει να μιλησουμε για τα 256 χρώματα του PC και τα σουρεαλιστικά σχήματα που υπάρχουν στις οθόνες. Ολος ο κόσμος ταιριάζει απόλυτα στο σενάριο. Ο ήχος είναι επίσης φανταστικός σε μία Soundblaster όπου και το ακούσαμε με ψηφιοποιημένες φωνές ζώων και όχι μόνο!

USER HIT

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Τα πράγματα είναι δύσκολα σ'αυτό το παιχνίδι και σκεφτήκαμε να σας δώσουμε ένα μέρος από την λύση σε ορισμένα από τα πιο δύσκολα σημεία του, πράγμα απαραίτητο για να καταλάβετε και την φύση του παιχνιδιού (ορισμένες λέξεις





των αντικειμένων τις αφήσαμε αμετάφραστες γιατί έτσι θα τις αναγνωρίζει το παιχνίδι με το mouse):

1 Στους φρουρούς πάρτε την μαγιονέζα και βάλτε την δεξιά από τον Gromelon. Βάλτε τον Fingus στο ράφι επάνω και κάντε τον να πηδήξει πάνω της. Μόλις ο Gromelon γεμίσει σάλτσες ο Winkle μπορεί να πάρει το σπαθί του. Ξαναπάρτε την μαγιονέζα. Βάλτε τον Winkle να μιλάει με τον Rustik. Μόλις το στόμα του Stalopicus ανοίξει διάπλατα πάρτε την τσίχλα του με τον Fingus. Χρησιμοποιήστε τώρα την τσίχλα στην κλειδαριά του Cupboard για να την αντιγράψετε.







2 Στο φρούριο θα βρείτε τώρα έναν σιδερά. Δώστε του το αποτύπωμα από την τσίχλα και το σπαθί. Χρησιμοποιήστε μετά από την απαίτησή του το Stool πανω στον Oto για να τον κάνετε να κάνει γκριμάτσες. Μόλις σηκώσει την Lance του βάλτε τον Fingus να κρεμαστεί εκεί πάνω. Ο Fingus απογειώνεται στα αριστερά και πέφτει πάνω στα Bellows τα οποία ενεργοποιεί όπως σας ζήτησε προηγουμένως ο σιδεράς. Γεμάτος χαρά σας φτιάχνει ένα κλειδί το οποίο και παίρνετε. Τώρα όσο περίεργο και αν σας φαίνετε χρησιμοποιείτε την μαγιονέζα πάνω στο Focus με τον Winkle. Το κρέας θα κατέβει και ο Fingus χρησιμοποιώντας το stool μπορεί να αρπάξει ένα κομμάτι. Μην το φάτε όμως. Πάρτε μαζί σας και το Anvil φεύγοντας.

3 Θα συναντήσετε πάλι τους φρουρούς που έχουν πέσει ξεροί από το φαγοπότι. χρησιμοποιήστε το Meat με τον Fingus πάνω στον Amidal για να πάρετε την μασσέλα του! Χρησιμοποιήστε τώρα το κλειδί στο Cupboard. Θα βρείτε τις απαραίτητες στολές κατάδυσης για τους ήρωές μας.

4 Στο υπερτέρας που κάθεται ακίνητο σαν άγαλμα βάλτε τον Winkle να μπει μέσα στο τούνελ. Πατάει ένα κουμπί και ...όχι δεν βγαίνει μια χοντρή αλλά απλώς εμφανιζεται μια πόρτα στο άγαλμα! Είδατε που τελικά ήταν στ'αλήθεια άγαλμα; Σηκώστε τώρα το Hatchet με τον Winkle για να βρείτε έναν μοχλό. Γρήγορα γυρίστε τον με τον Fingus πριν κλείσει το σκέπασμα. Ανοίγει η πόρτα του τέρατος. Στείλτε εκεί μέσα τον Fingus και μόλις δείτε το στόμα του τέρατος να κινείται στείλτε μέσα στην πορτα και τον Wingle. Η συνέχεια είναι εκπληκτική: ο Wingle μιμείται την φωνή του τέρατος. Ο Schwarzy αποβλακώνεται έτσι για λίγο και μέσα σ'αυτόν τον χρόνο πρέπει ο Fingus να χρησιμοποιησει το Stool στο Hoist για να δέσει τον Schwarzy εκεί. Τώρα θα βάλετε τον Winkle να χρησιμοποιήσει την μασέλα στον άτυχο Schwarzy που θα βρεθεί ξαφνικά κρεμασμένος.

Ρίξτε του το αμόνι πριν συνέλθει. Θα πέσει σαν πέτρα ανοίγοντας την πόρτα του πηγαδιού. Αν τώρα χρησιμοποιήσετε τις στολές κατάδυσης στους δύο ηρωες θα περάσετε σε μια εισαγωγική οθόνη και μετά θα βρεθείτε στον φανταστικό θαλάσσιο κόσμο του Gobliins 2.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ανατρέξτε στις σελίδες των προηγούμενων USER. Πηγαίνετε στα RGBs και ειδικά στα πρόσωπα του μήνα. Μην μου πείτε ότι δεν σας θυμίζουν τους ήρωες του παιχνιδιού!

ΓΕΝΙΚΑ

Πρωτότυπο και πρωτοπορειακό είναι το παιχνίδι που παρουσιάσαμε. Σπάνια βλέπει κανείς τόσο πολύ gameplay μαζί με θαυμάσιο animation. Είναι μοναδικό παιχνίδι στο ειδος του και αυτό σημαίνει οτι αν δεν το παίξετε δεν έχετε παίξει τίποτα. Μπορώ να πω μάλιστα ότι αξίζει να θυσιάσετε ένα γερό adventure για να αγοράσετε το Goblins 2.



88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καθαρό, απεσταγμένο, ατόφιο, κρυστάλλινο gameplay

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

FORMULA ONE GRAND PRIX

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	PC

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

Ολοι όσοι ασχολήστε με racing simulators, θα πρέπει να ξέρετε το παιχνίδι αυτό, μια και δεν είναι κάποιο παιχνιδάκι "της σειράς", αλλά ένα από τα πιο σημαντικά racing παιχνίδια που βγήκαν στο φως της δημοσιότητας τα τελευταία χρόνια. Η πρώτη του εμφάνιση σε Amiga, ξεσήκωσε μια μικρή θύελλα, αφού οι φανατικοί του είδους "σκοτώνονταν" για να το αποκτήσουν.

Η καινούργια του έκδοση λοιπόν, δεν θα μπορούσε ποτέ να είναι χειρότερη από την πρώτη, ιδίως αφού η Microprose έχει κάνει σημαντικές προόδους από τότε που βγήκε το παιχνίδι για Amiga.









Η πρώτη σας επαφή με το παιχνίδι, γίνεται μέσω μιας πραγματικά εκπληκτικής εισαγωγής, στην οποία βλέπετε κάποιο μέρος από τις ετοιμασίες ενός αγώνα και φυσικά μέρος του αγώνα. Ολα αυτά γίνονται με τις εκπληκτικές 3D τεχνικές στις οποίες η Microprose μας έχει συνηθίσει τον τελευταίο καιρό (δείτε F-15 III, Rex Nebular). Μόλις δείτε την εισαγωγή καμιά εικοσπενταριά φορές και την 'φχαριτηθήτε, πατάτε ένα πλήκτρο και μπαίνετε στο κυρίως παιχνίδι και στα menu του.

Εδώ, είδα το μόνο πρόβλημα που έχει το Formula One. Ποιό είναι αυτό; Το παιχνίδι έχει ΠΟΛΛΑ menu. Θέλετε παράδειγμα; Για να δείτε και να αλλάξετε τα controls, πρέπει από το κυρίως menu, να επιλέξετε το "γενικό" menu των χειριστηρίων. Μετά, να επιλέξετε το menu της αλλαγής, μετά το menu των χειριστηρίων που θέλετε να αλλάξετε (π.χ. φρένα ή ταχύτητες) και μετά να κάνετε τη δουλειά σας. Αυτό μπορεί να κάνει την όλη διαδικασία να είναι ακριβής, αλλά την κάνει επίσης και κουραστική. Πάντως, αυτό που θα ευχαριστηθείτε εντελώς, είναι η οθόνες επιλογής της πίστας που θα παίξετε. Είναι πραγματικά εκπληκτικές.

Ας μπούμε όμως στην formula για να "ριξουμε" κάνα-δυο γύρους. Μετά τα menu των menu που είναι πριν τα άλλα menu (είναι ενοχλητικά, έτσι;), και αφού καθορίσετε όλες τις αναγκαίες και μη παραμέτρους που σας βολεύουν, μπαίνετε μέσα στο αυτοκίνητο. Εδώ, να πούμε ότι οι παράμετροι στις οποίες αναφερθήκαμε, είναι από πολύ απλές όπως το αν θα φρενάρει αυτόματα το αυτοκίνητο στις στροφές, μέχρι πολύ "σοβαρές", όπως κάποιες αλλαγές στο αυτοκίνητο που θα παίξουν μεγάλο ρόλο στην όλη "συμπεριφορά" του. Να πούμε επίσης, πως το παιχνίδι δεν ξεχνά καθόλου τον άπειρο παίκτη. Ολοι εσείς οι "καινούργιοι" του χώρου δεν θα απογοητευτείτε καθόλου.

Οταν τελικά αρχίσετε τον αγώνα, θα βρεθείτε προ εκπλήξεως. Τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα από ότι φαντάζεστε. Τα γραφικά του παιχνιδιού την ώρα του αγώνα είναι φυσικά vector (τί άλλο;), αλλά μην νομίσετε ότι αυτό κάνει το παιχνίδι αργό. Αντίθετα με κάποια άλλα καινούργια παιχνίδια που χρησιμοποιούν vectors και είναι αργά, το Formula One, είναι πολύ γρήγορο, ακόμα και σε 286! Ισως όμως να είναι και πολύ γρήγορο, αφού ορισμένες φορές δεν καταλαβαίνεις γιατί καρφώθηκες πάνω στον τοίχο...

Οι εξωτερικές όψεις που έχει το παιχνίδι είναι επίσης καλές και γρήγορες, και προσθέτουν αρκετά στην όλη ατμόσφαιρα.



Από πλευράς ήχου, δεν απογοητεύτηκα. Τα πράγματα είναι αρκετά καλά και αν έχετε κάρτα ήχου, θα ευχαριστηθείτε "vroom-vroom".

Ο χειρισμός, είναι καλός και σε αυτό βοηθούν και η ταχύτητα του παιχνιδιού, αλλά και οι επιλογές του παιχνιδιού που σας δίνουν την ευκαιρία να προσαρμόσετε το παιχνίδι στις επιθυμίες σας - όποιες και αν είναι αυτές.

Με δύο λόγια, το παιχνίδι αν και άργησε κάπως να βγει για PC, είναι υπέροχο.

Προς τους φανατικούς του είδους : Να το αποκτήσετε οπωσδήποτε

Προς τους υπόλοιπους : Να γίνετε φανατικοί του είδους και να το αποκτήσετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ακόμα δεν το αγοράσατε;

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	92

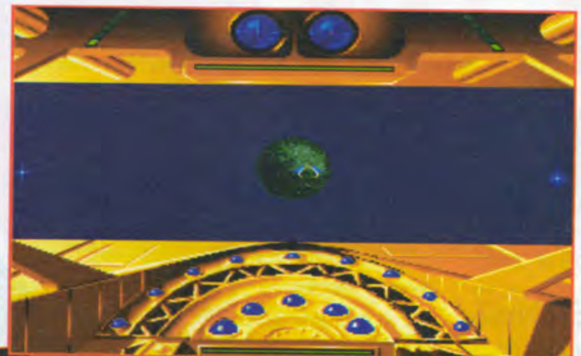
GAME REVIEW

INCA CD ROM

HOUSE	COKTEL VISION
FORMAT	PC CD
TEST	PC CD

ΤΟΥ **Derek Dela Fuente**

Δεν είναι συχνό φαινόμενο να κάθεσαι μπροστά από ένα παιχνίδι και να μην μπορείς να σταματήσεις να παίζεις. Αν ήταν να παίρνεις πάνω από 20 παιχνίδια κάθε εβδομάδα θα διάλεγες τις εταιρίες εκείνες που θα είχαν τις πιο ενδιαφέρουσες κυκλο-





φορίες. Το INCA περιέργως είχε τοποθετηθεί κάπου στον πάτο! Το πακέτο και ο τίτλος σε κάνουν να σκέφτεσαι ένα από τα πλέον παθητικά interactive adventures και με τόσα πολλά παιχνίδια του είδους να κυκλοφορούν θα μπορούσε να περιμένει.

Η περιέργεια τελικά με έκανε να το φορτώσω και το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι μοιάζει θαυμάσιο. Ηδη έχει κερδίσει πολλά βραβεία στην Γαλλία για τα εκπληκτικά του γραφικά και τώρα καταλαβαίνεις γιατί οι άρχοντες του interactive, η Sierra δηλαδή, έχει αναλάβει όλα τα παιχνίδια της Coktel στις ΗΠΑ. Το παιχνίδι συνδιάζει πολλές δοκιμασμένες ιδέες αλλά με τέτοιο εντυπωσιακό ήχο και ειδικά εφέ που πραγματικά προσθέτουν ρεαλισμό στο παιχνίδι που αμέσως μεταφέρεσαι σε συνεχώς αυξανόμενες αντιθέσεις. Μην απογοητευθείτε από τα βαριά ιερογλυφικά και την ιδέα ότι θα πρέπει να κάτσετε με τις ώρες να λύνετε δύσκολους γρίφους. Αυτο πραγματικά είναι ένα shoot'em up όπως ήταν και το X-Wing, ένα παιχνίδι με φοβερή ταχύτητα δράσης.

Ξεκινάτε την περιπέτεια σε κάτι που μοιάζει να είναι ναός των Ινκας και τριγυρνώντας στην περιοχή βλέπετε ένα σωρό έργα τέχνης κανένα από τα οποία δεν ενεργοποιείται ούτε μπορείτε να το πάρετε μαζί σας. Προχωρήστε σε μία τρύπα στον τοίχο και θα βρεθείτε να διασχίζετε με ταχύτητα το διάστημα μέσα στο διαστημοπλοιό σας!

Τεράστιοι αστεροειδείς πλησιάζουν και χρησιμοποιώντας τα ισχυρά όπλα πρωτονίων σας τους εξαφανίζετε αν δεν θέλετε να βρεθεί το σκάφος σας κατεστραμένο σε τέτοιο βαθμό που δεν θα επισκευάζεται. Χειρισμοί ακριβείας είναι αναγκαίοι αφού κάθε χτύπημα πάνω στα βράχια θα σας βγάζει από την πορεία σας. Αφού φτάσετε στον πλανήτη θα περάσετε στην φάση της καταδίωξης μέσα στα τεράστια φαράγγια ενάντια σε θανάσιμους αντιπάλους με κόκκινα σκάφη σε κάτι που θα μπορούσε να είχε βγει από τον Πόλεμο των Αστρων. Με την οθόνη να αλλάζει/ανανεώνεται τόσο γρήγορα θα μπορούσατε να φανταστείτε ότι παίζετε κάποιο καινούριο coin-op. Σκοπός σας είναι οχι μόνο να καταρρίπτετε τους εχθρούς αλλά κυρίως να φτάσετε στον τερματισμό πριν από αυτούς. Κινούμενες εισαγωγές συνοδεύουν κάθε ιστορία και το παιχνίδι συνεχίζει το ίδιο γρήγορο. Σιγα σιγά αρχίζετε να ανακαλύπτετε τον πραγματικό σκοπό του παιχνιδιού καθώς μαζεύετε το ένα μετά το άλλο τα έργα τέχνης.

Το μεγαλύτερο μέρος της δράσης το βλέπετε μέσα απο τα δικά σας μάτια (first persons perspective) με πολλά βοηθητικά στοιχεία στην οθόνη όπως το ραντάρ αλλά και με την μορφή ενός ομιλούντος υπολογιστή που θα σας δίνει διάφορα κρυπτογραφημένα στοιχεία για την αποστολή σας.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Βεβαιωθείτε ότι έχετε 30 Mbytes(!) ελεύθερα στον σκληρό σας. Δεν θα γράψει αυτό το τρελλό ποσό με το παιχνίδι αλλά θα το χρησιμοποιήσει για να τρέξει.

ΓΕΝΙΚΑ

Συνήθως τα παιχνίδια που στηρίζονται σε CD είναι πιο αργά από εκείνα που παίζουν από έναν σκληρό δίσκο αλλά η Coktel έχει ξεπεράσει το πρόβλημα έχοντας 4 διαφορετικά installs και παρόλο που το αρχικό φόρτωμα είναι αργό μόλις μπει στην μνήμη είναι πανγρήγορο. Αν ψάχνετε λοιπόν γρήγορο, με δράση και στοιχεία RPG, βρείτε το INCA!

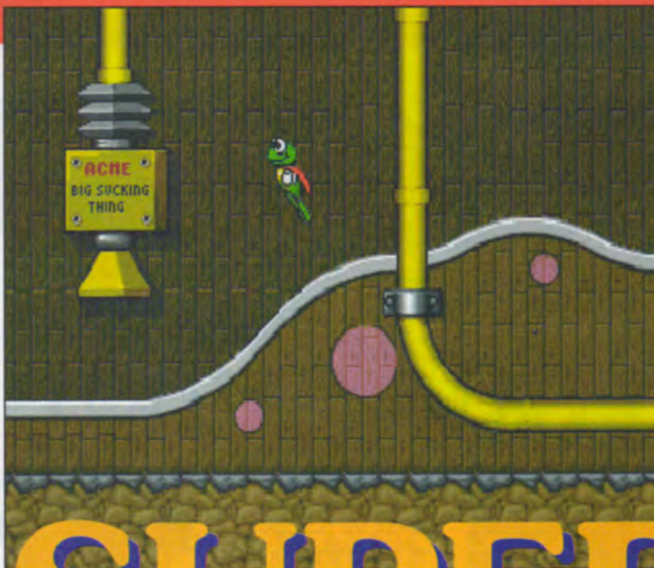
αντοχή στο χρόνο

90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

...είναι ένα blast'em up όπως το X-Wing!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	90



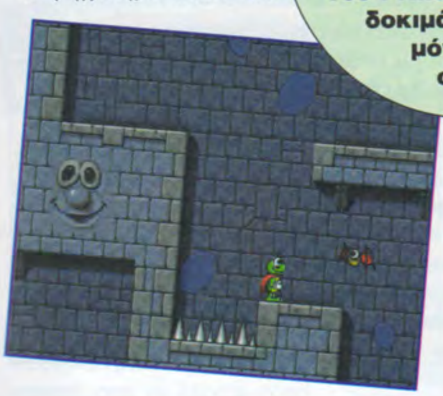


SUPERFROG

HOUSE	TEAM 17
FORMAT	AMIGA 1MB
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ **Derek Dela Fuente**

Η TEAM 17 έφτιαξε τον χρόνο που πέρασε ένα πολύ καλό όνομα σαν κορυφαία εταιρία. Οχι μόνο παράγουν ποιοτικά παιχνίδια που σπρώχνουν το hardware της Amiga πέρα από τα όριά της αλλά δίνουν και παιχνίδια ουσιας στο κοινό ξέροντας ακριβώς τί χρειάζεται. Τα arcade παιχνίδια σ'αυτό το μηχάνημα τελευταία



είναι μέτρια αλλά με το Body Blows έδωσαν την απάντησή τους στο Street Fighter 2 και αυτό το πολύχρωμο και διασκεδαστικό platform, γεμάτο με χιούμορ και πρωτοπορειακά στοιχεία σίγουρα φέρνει τα καλύτερα μέρη της διασκέδασης στην Amiga. Βασικά η ιστορία είναι μια επανέκδοση του κλασσικού σεναρίου του πρίγκιπα βάτραχου και της πριγκίπισας. Ολα ξεκινούν λίγο πριν από τον γάμο των ερωτευμένων. Αλλά η μοχθηρή μάγισσα έχει αλλα σχέδια και κατεβαίνει από τον πύργο της, απαγάγει την πριγκίπισα και καταριέται τον πρίγκιπα που μεταμορφώνεται σε βατράχι. Η ιστορία συνεχίζει με τον συντετριμένο ηρωά μας να πίνει ένα μυστήριο ποτό και να μετατρέπεται σε ΥΠΕΡΒΑΤΡΑΧΟ (ολοκληρωμένο ακόμα και με μία κόκκινη μπέρτα). Μαζί με ένα φιλαράκι που βρήκε στον βάλτο ο Superfrog ξεκινάει για την Μαγική χώρα όπου θα εξοντώσει την κακιά μάγισσα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ξέρετε πόσο αηδιαστικό είναι να φιλάς βατράχους και φρύνους; Αν όχι δοκιμάστε να ακούσετε το "Kiss" του Prince! Και μην το δοκιμάσετε ποτέ μόνοι στο σπίτι!

Ο χώρος παιχνιδιού είναι τεράστιος και θα θέσει σε δοκιμασία ακόμα και τους καλύτερους παίκτες. Ομως ακόμα κι αυτοί που δεν είναι οι καλύτεροι ας μην ανησυχούν αφού τα επίπεδα δυσκολίας καθορίζονται από εσάς! Το πρόγραμμα ειναι έτσι φτιαγμένο που να γίνεται όλο και δυσκολότερο όσο παίζετε αλλά ποτέ δεν μπερδεύει τον παίκτη ώστε να απογοητευθεί. Το παιχνίδι είναι παραγεμισμένο με ένα σωρό τρελλές ιδέες, πολύχρωμα backgrounds και απίστευτα καλή μουσική και ηχητικά εφέ. Ταυτόχρονα με τα συνηθισμένα "μάζεψε νομίσματα και εξουδετέρωσε τους αντιπάλους σου (είτε πηδώντας πάνω τους ή πετώντας τους τον Dudley, τον πράσινο φίλο σας... για τα πιάτα)" μπορείτε να κερδίσετε bonus πόντους ταϊζοντας διάφορα ζώα στο τέλος των επιπέδων με τα φρούτα που βρίσκονται σκορπισμένα εκεί γύρω. Το SuperFrog είναι γεμάτο με κρυφές πίστες και bonus αντικείμενα που σας δίνουν την δυνατότητα να τρέχετε πιο γρήγορα, να περπατάτε πάνω σε απόκριμνες πλατφόρμες με τα μαγνητικά σας παπούτσια, φτεράκια τα οποία σας κάνουν να ψευδοπετάτε αν τα χτυπάτε γρήγορα. Κάθε τέταρτο επίπεδο και στο τέλος μίας πίστας έρχεστε σε αντιπαράθεση με έναν τεράστιο και πραγματικά κακό φύλακα που πρέπει να ξεπεράσετε ή να εντυπωσιάσετε για να πάτε στον επόμενο κόσμο.

Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται πολλές παγίδες και επιλογές, διακόπτες, δόρατα που ξεφυτρώνουν από το έδαφος, σιδερόμπαλλες, ελατήρια που σας εκτοξεύουν, πλατφόρμες φυσικά, ρουφήχτρες και άλλα. Σε κάθε επίπεδο που επισκέπτεσθε θα μείνετε άφωνοι με την ευρηματικότητα των προγραμματιστών και του Superfrog. Υπάρχουν τόσες πολλές εκπλήξεις που δεν θα τολμάτε να σταματήσετε ούτε για ένα δευτερόλεπτο μήπως και συμβεί κάτι!

Είναι ένα καλό platform το οποίο είναι το ίδιο διασκεδαστικό στην μέση της περιπέτειας οσο ηταν και στην αρχή.

ΓΕΝΙΚΑ

Με τον Superfrog έχετε στα χέρια σας έναν χαρούμενο και διασκεδαστικό χαρακτήρα. Το ίδιο το παιχνίδι είναι γεμάτο με χιούμορ και όλα τα στοιχεία συνδιάζονται μεταξύ τους σε ένα θαυμάσιο αποτέλεσμα. Η ιδια η TEAM 17 πιστεύει ότι έχει συμπεριλάβει τα καλύτερα στοιχεία ενός platform και ότι είναι το καλύτερο στο είδος του και δεν πέφτει έξω!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πρέπει να φιλήσεις πολλά βατράχια πριν βρεις τον Πρίγκιπα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	88

SUPER CAULDRON

HOUSE	TITUS
FORMAT	PC, Amiga
TEST	386sx/25 +Adlib

ΤΟΥ **Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Θα θυμάστε βέβαια τα δύο Cauldron με την κολοκύθα στους 8-bit υπολογιστές πριν από μερικά χρόνια. Αν νομίζετε ότι ένα παιχνίδι στο PC δεν μπορεί εν έτη 1993 να είναι σαν εκείνα, τότε έχετε... δίκιο!. Το Super Cauldron από την TITUS είναι ένα καθαρά action παιχνιδάκι με πολλές όμορφες λεπτομέρειες και αρκετά καλά γραφικά. Η υπόθεση έχει ως εξής:





Πρέπει να βοηθήσετε την Zmira, την μάγισσα, δηλαδή το sprite που ελέγχετε, να ανακτήσει πάλι τις μαγικές δυνάμεις της μέσα σε έναν κόσμο που είναι γεμάτος από κολοκύθες που χοροπηδάνε (ώπα και οι κολοκύθες!), ξωτικά που σας φτύνουν, νυχτερίδες και άλλα όντα, τα οποία η εταιρία τα ονομάζει όμο-ρφα, αλλά εμείς μάλλον θα διαφωνήσουμε παρακάτω όταν φτάσουμε στα γραφικά! Παράλληλα θα πρέπει να βρείτε από πού πηγάζει όλο αυτό το κακό και να σώσετε το βασίλειο.

Η TITUS όπως απέδειξε με την ανέλπιστη επιτυχία της στο Titus the Fox που θεωρείται ήδη σαν ένα από τα πλέον πετυχημένα παιχνίδια του PC, ξέρει να κατασκευάζει platform games. Ομως το Super Cauldron αν και το παρουσιάζουμε τώρα, γιατί τώρα ήρθε original, είναι κατασκευασμένο πριν από πολλούς μήνες, μέσα στο 1992. Παρα ταύτα το παιχνίδι έχει ένα ακόμα παλαιότερο look. Δεν αμφιβάλω ότι η κίνηση στις οθόνες του είναι πολύ καλή αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει scrolling αλλά χρησιμοποιείται η τεχνική του flick screen που είχαμε αρκετό καιρό να δούμε σε action παιχνίδια και την είχαμε συνηθίσει τελευταία στα adventures, όπου η επόμενη οθόνη εμφανίζεται μόλις το sprite που ελέγχετε φτάσει κοντά στην άκρη της οθόνης. Αυτό από την μία κάνει το πρόγραμμα να απογοητεύει στην τεχνική του και από την άλλη μερικές φορές δυσκολεύει τον παίκτη στο gameplay χωρίς κανένα λόγο, απλώς ξεπετάγονται μερικά όντα από το πουθενά και δεν μπορείτε παρά να πέσετε πάνω τους και να χάσετε λίγη από την ενέργειά σας.

Αυτή η ενέργεια συμβολίζεται με τρεις φιάλες στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης και κάθε χτύπημα από ένα αντίπαλο χαρακτήρα ή άγγιγμά του σας την μειώνει. Το sprite σας είναι εφοδιασμένο με την ικανότητα να κάνει μεγάλα άλματα, μεταβλητού ανάλογα με την ώρα που κρατάτε πατημένο το sprite ύ-ψους, που σας επιτρέπουν να περνάτε από πάνω τους καθώς επίσης μπορείτε να τους πετάτε πέτρες -πρόκειται για ξόρκια υποτίθεται- τις οποίες και πάλι κανονίζετε πόσο μακριά θα φτάσουν.

Στον δρόμο σας θα βρείτε μαγικές σκούπες πάνω στις οποίες μπορείτε να πετάξετε μέχρι να αποφορτιστούν(!) και πολλά spells να μαζέψετε τα οποία μπαίνουν στο βιβλίο που έχετε μαζί σας και με έναν πολύ εύκολο τρόπο αναπάσα στιγμή μέσα στο παιχνίδι μπορειτε να διαλέξετε ποιο ξόρκι θα χρησιμοποιήσετε. Μπορείτε έτσι να δημιουργήσετε φωτιές, να πετάξετε βόμβες, κεραυνούς που λειτουργούν σαν smart bombs, να ανοίγετε πόρτες κτλ. Οταν η ενέργειά τους τελειώσει έχετε πάντα το spell που πετάει πέτρες!

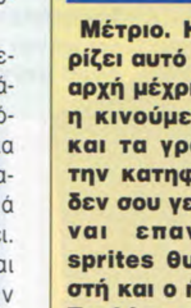


ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πάρτε το Titus the Fox από την ίδια εταιρία. Μπορεί να μην είναι πολύ καλύτερο τεχνικά αλλά τουλάχιστον δεν θα φεύγετε τρέχοντας όποτε βλέπετε το όνομα TITUS!

ΓΕΝΙΚΑ

Μέτριο. Η μετριότητα χαρακτηρίζει αυτό το πρόγραμμα από την αρχή μέχρι το τέλος. Καλούτσικη η κινούμενη εισαγωγική οθόνη και τα γραφικά μετά παίρνουν την κατηφόρα. Τα backgrounds δεν σου γεμίζουν το μάτι γιατί είναι επαναλαμβανόμενα, τα sprites θυμίζουν 8-bit υπολογιστή και ο ήχος δεν είναι σωστός. Τουλάχιστον είναι γρήγορο.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ούτε η επιλογή save δεν το... σώζει!

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	68
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΓΕΝΙΚΑ	67

HOUSE	FLAIR
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA



Trolls

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Τα Trolls είναι πιο μεγάλα από τα Elves (όχι από τον Ελβις όμως!) και συνήθως πιο μοχθηρά. Ομως κι αυτά έχουν τα προβλήματά τους. Οπως βλέπετε από την φωτογραφία μας είναι "ένα ακόμα platform" όπως έχουμε συνηθίσει να λέμε εδώ και πολύ καιρό. Τί καιρό δηλαδή, 6 ολόκληρους μήνες μετά την εμφάνιση του πρώτου Sonic όλοι ξεκίνησαν να φτιάχνουν τέτοιου είδους προγράμματα. Εδώ θα δείτε για μια ακόμα φορά τα πιο χαριτωμένα πλάσματα που μπορεί να φτιάξει η ανθρώπινη γραφιστική μηχανή... τέλος πάντων να αφήσω τις τρίχες και να μπω στην ουσία. Τρίχες λοιπόν, πολλές τρίχες είναι γεμάτο το παιχνίδι καθώς τα





Trolls είναι μαλλιαρά. Με πολλά μαλλιά διαφόρων χρωμάτων (σαν τα ψεύτικα μαλλιά της Ζοζεφίνας μοιάζουν! πώς, δεν ξέρετε την Ζοζεφίνα την καθαρίστρια του USER; ντροπή σας να ξέρετε μόνο την φουρνάρισσα την Ελένη!), χρωμάτων έλεγα όπως είναι το μωβ για παράδειγμα που έχει ο πρωταγωνιστής. Και είναι άσχημα, πω,πω κακάσχημα σαν... ας αφήσουμε όμως τα παραδείγματα γιατί σε λίγο θα μας κυνηγάνε όλοι. Ομως τί ανάγκη έχουμε εμείς όταν μπορούμε να φτάσουμε μέχρι το μυθικό ιπτάμενο... γουρούνι, τον Πήγασο. Αν και απ'ό,τι θυμάμαι το γουρούνι στην μυθολογία ήταν Αλογο, αλλά τέλος πάντων και ο Jumbo ελέφαντας ήταν, άλλο τώρα αν οι Pink Floyd... Οπως όλα τα platform τον τελευταίο καιρό χρησιμοποιεί όλες τις διαθέσιμες δυνάμεις της Amiga για να παράξει ένα αρκετά καλό παιχνίδι. Και όταν το δείτε θα πείτε... "πού είναι η δύναμη της Amiga, μα καλά δεν έφαγε το πρωί ο προγραμματιστής;". Ετσι θα πείτε γι αυτό το ένα επίπεδο scrolling με τις οκτώ κατευθύνσεις κίνηση πάνω στο οποίο βρισκονται όλες οι πλατφόρμες τις οποίες πρέπει να επισκευθείτε για να ελευθερώσετε όλα τα μωρά Trolls που έχουν σκορπιστεί σαν τα φύλλα μετά την καταιγίδα (σιγά, θα κλάψουμε μυξιάρικο). Το βάθος του ουρανού, όχι δεν είναι κοκκινο, ειναι πολύχρωμο. Δεν οφείλεται στον πολυκοματισμό ούτε στα πυροτεχνήματα αλλά στον copper που είναι ενσωματωμένος στον Agnus της Amiga, κρυμμένος βαθιά στα έγκατα του μηχανήματός σας και μπορεί να βγάλει ολες αυτές τις αποχρωσεις που σιγά σιγά θα καταστρέψουν τα μάτια σας. Κάτω είναι πορτοκαλί, πάνω πράσινο, από κάτω σαν τηγάνι και από πίσω σαν ψαλίδι. Αλλά δεν πετάει και δεν είναι γουρούνι! Αυτό να το βάλετε καλά στο μυαλό σας αν θέλετε να ευχαριστηθείτε αυτό το παιχνίδι. Ενα από τα πιο διασκεδαστικά σημεία του παιχνιδιού είναι το κλείδωμά του. Δηλαδή σας ζητάει να βάλετε την τάδε λέξη από την τάδε σειρά στην δήνα παράγραφο αλλά ξέρετε κάτι...; Πολλές φορές οι λέξεις που σας ζητάει το πρόγραμμα δεν υπάρχουν! Δηλαδή θά έπρεπε να γράφει "Αλογο" αλλά εκει που κύτταξα εγώ έγραφε "γουρούνι". Οπότε με πέταξε έξω! Βέβαια δεν απογοητεύτηκα γιατί το παιχνιδάκι ήταν καλούτσικο και κάποια στιγμή το πέρασα το κλείδωμα!

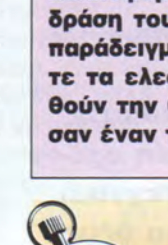


ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Για χτένισμα και κούρεμα έχω ξαναπεί, για βάψιμο μαλλιών δεν θυμάμαι αλλά σίγουρα δεν είπα τίποτα για βάψιμο αυγών. Μπορείτε όμως να τα κλωσήσετε για να βγάλουν φτερά (βλέπε Πήγασο).

ΓΕΝΙΚΑ

Υπάρχουν πολλά καλά και ακόμα καλύτερα από αυτό platform. Αν είναι για κάτι που θα ξεχωρίσει το πρόγραμμα είναι η ποικιλία των κακών και των καλών που κυκλοφορούν στην οθόνη και η δράση τους μέσα στο game. Για παράδειγμα, πρέπει να ξυπνήσετε τα ελεφαντάκια για να θυμηθούν την θέση σας στο παιχνιδι, σαν έναν τρόπο save!



82%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καβάλα πάει ο Διγενής με φτερωτό γουρούνι...

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	**78**

GAME REVIEW

SHADOW

HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	PC
TEST	386/40 + Sounblaster

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**





Η INFOGRAMES έχει κάνει μια φανταστική πρόοδο στον τομέα των adventures. Είναι η μεγαλύτερη κατασκευστρια αυτού του είδους παιχνιδιών αυτή τη στιγμή στην Ευρώπη και αυτό επιβεβαιώνεται και από τα 4 βραβεία που μάζεψε στο ECS στις 4 Απριλίου το φανταστικό Alone In The dark της. Το Shadow Of The Comet έχει πολλά κοινά με το παιχνίδι αυτό, μόνο όμως στο gameplay και την ποιότητα. Δεν έχουν καμμία σχέση σε στήσιμο και τεχνική. Εχουν όμως πάλι για θέμα τις σκοτεινές δυνάμεις που παραμονεύουν να καταστρέψουν τον άνθρωπο μέσα στην νύχτα και την μυθολογία που δημιούργησε ο H.P. Lovecraft.

Η ΥΠΟΘΕΣΗ

Το παράξενο είναι ότι το manual δεν αναφέρει σχεδόν τίποτα για την υπόθεση! Για την ακρίβεια αυτή αναλύεται σε μία μόνο σελίδα και αφήνει την φαντασία και το ίδιο το gameplay να εξηγήσουν περισσότερα. Βρισκόμαστε στο 1834. Μελετώντας διάφορα χειρόγραφα ο Λόρδος Boleskine καταφέρνει να ανακαλύψει ένα μυστηριώδες μέρος όπου τα αστέρια λέγεται ότι έρχονται πιο κοντά στη Γη. Ξεκινάει να βρει αυτό το μέρος ταξιδεύοντας στις ακτές της Νέας Αγγλίας όπου σχεδιάζει αρκετά χειρόγραφα που αποδεικνύουν την αλήθεια των ανακαλύψεών του. Μόλις όμως ο Κομήτης του Χάλεϊ πλησίασε σ'εκείνη την χρονική στιγμή την Γη έχασε τα λογικά του. Κλείνεται σε ένα φρενοκομείο για επικίνδυνους τρελούς στην Βρετανία απ'όπου δεν θα ξανάβγαινε ποτέ ζωντανός. Ολη του η δουλειά θεωρήθηκε σαν προϊόν ενός αρρωστημένου μυαλού και ξεχνιέται...

... 76 χρόνια μετά εσείς, ένας νέος και ενθουσιώδης αστρονόμος ονόματι John T. Parker, θα επιχειρίσει να αποδείξει ότι οι ισχυρισμοί του Λόρδου Boleskin ήταν αληθινοί και ότι κάτι το εξωπραγματικό συμβαίνει στην Νέα Αγγλία. Και για να έχετε ατράνταχτες αποδείξεις σκοπεύετε να πάρετε φωτογραφίες σε συνεργασία με τον εκδότη των British Scientific News. Φτάνετε λοιπόν στο Coldchester ένα ανοιξιάτικο πρωινό του 1910. Εχετε 3 μέρες στην διάθεσή σας πριν περάσει πάλι ο Κομήτης και η σκιά του απλωθεί πάνω σας...

USER HIT

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ HARDWARE

Επιτέλους ένα παιχνίδι που δεν θα χρειαστεί να έχετε έναν 486 για να το απολαύστε. Χρειάζεστε όμως:

- AT στα 16 Mhz ή γρηγορότερο
- 640 K RAM που να αφήνουν κάτι παραπάνω από 560 K μνήμης ελεύθερα
- VGA 256 χρώματα
- Σκληρό δίσκο με 8 MB μνήμης τουλάχιστον ελεύθερα

Ακόμα θα πρέπει να διαθέτετε και ένα high density disk drive αφού το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μόνο σε high density δισκέτες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως είπαμε ήδη το παιχνίδι είναι σε full screen ή αν προτιμάτε σε overscan όπως επιμένει να το λέει κάποιος φίλος. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει πουθενά μενού για να επιλέγετε. Το παιχνιδι παίζει λοιπόν με αρχιγράμματα. Ετσι το T

OF THE COMET

από το πληκτρολόγιο αντιστοιχεί στο TALK, το U σε USE, το G σε GET και τα λοιπά όπως ακριβώς τα περιγράφει το manual. Μπορείτε έτσι να κάνετε τις περισσότερες από τις δυνατοτητες που θα σας πρόσφερε το mouse και με το D πηγαίνετε στα τεχνικά του παιχνιδιού όπου μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε την θέση σας να αλλάξετε την ταχύτητα με την οποία θα εμφανίζονται οι διάλογοι, να μεταβάλλετε την ένταση του ήχου και της μουσικής. Για όσους όμως είναι πιστοί στον χειρισμό του mouse η INFOGRAMES έχει φροντίσει έτσι ώστε να εμφανίζονται και μερικά εικονίδια στο κάτω μέρος της οθόνης. Πάντως βρήκα την τεχνική με τα αρχιγράμματα και γρηγορότερη αλλά και καλύτερη. Ενα θετικό στοιχείο σ'αυτή την περιπέτεια που απουσιάζει από πολλές άλλες είναι ότι μπορείτε να μεταφερθείτε αμέσως από το ένα μέρος στο άλλο χωρίς να χρειάζεται να διασχίσετε ένα σωρό οθόνες χωρίς λόγο. Απλά πατάτε το M που είναι ο χάρτης και μετακινείτε το ανθρωπάκι στον χώρο που θέλετε να εμφανιστεί. Πολύ βολικό και ακόμα πιο γρήγορο. Ευτυχώς στο παιχνίδι δεν υπάρχουν σκηνές που να μην μπορείτε να τις περάσετε αν τις έχετε ξαναδεί είτε με την χρήση του Esc είτε με το Return αν πρόκειται για διαλόγους. Δεν πρέπει να ξεχάσω να αναφέρω και το κλείδωμα του παιχνιδιού, το οποίο δεν ξέρω πόσο καλά κάνει την δουλειά του αλλά είναι πολύ χαριτωμένο, το πιο όμορφο κλείδωμα που έχω δει ποτέ μου: οι κωδικοί είναι μικροσκοπικοί, ίσα-ίσα που μπορεί κάποιος να τους διακρίνει με γυμνό μάτι. Βρίσκονται στην μία πλευρά ενός χάρτινου παραλληλόγραμμου και ακριβώς από την άλλη είναι στερεωμένος ένας μεγενθυντικός φακός. Κοιτάτε εκεί μέσα και το παιχνίδι αρχίζει αν απαντήσετε σωστά στο αρχικό κλείδωμα!

ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

Από τα καλύτερα για το απαιτητικό είδος των adventures. Το εξώφυλλο είναι φανταστικό και το πακέτο είναι μεγάλου μεγέθους. Μέσα περιλαμβάνει το φανταστικό κλείδωμα, τις πέντε 3 1/2" δισκέτες, έναν φάκελλο που υποτίθεται ότι περιλαμβάνει έγγραφα της Scot-land Yard που αναφέρονται στην υπόθεση του παιχνιδιού και είναι πολύ πειστικά κατασκευασμένα (βλέπε φωτό), ένα φυλλάδιο αρκετών σελίδων που αναφέρεται αναλυτικά στις κυκλοφορίες της Infogrames και τέλος το manual που εκτός από την λεπτομέρια στον τομέα του χειρισμού περιλαμβάνει και κάτι το σπάνιο: hints για το πως θα ξεκινήσετε την περιπέτεια, βοηθώντας έτσι τους νέους παίκτες να κάνουν μια φανταστική αρχή στον χώρο των adventures.





ΓΡΑΦΙΚΑ

Νομίζω οτι μερικά κοντινά πλάνα σε ανθρώπους όταν γίνονται διάλογοι εμφάνισαν πρόσωπα που θυμίζουν γνωστούς ηθοποιούς! Σίγουρα θα αναγνωρίσετε τον Βίνσεντ Πράις και τον Ορσον Ουέλς ενώ και οι υπόλοιποι όλο και κάτι θυμίζουν! Η ταχύτητα με την οποία το παιχνίδι χρησιμοποιεί διάφορες τεχνικές είναι μοναδική. Για παράδειγμα, λίγο πριν νυχτώσει θα βρεθείτε σε μία ταβέρνα και θα μπλεχτείτε σε έναν καβγά. Θα πάρετε λοιπόν ένα ξύλο και το παιχνίδι θα βάλει σαν background τους τύπους που μαλώνουν και θα δείξει εσάς να δράτε σε κοντινό πλάνο με κινηματογραφικό animation. Αυτές οι ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές/sequenses ειναι συνηθισμένες στα γαλικά παιχνίδια αλλά εδώ η χρήση τους προσφέρει στο πρόγραμμα και στο gameplay. Θα μπορούσαν να λείπουν χωρίς να το καταλαβαίναμε και εκεί είναι η αξία του Shadow Of The Comet, η λεπτομέρια συμβαδίζει με την ποιότητα.

Κατά τ'άλλα είναι από τα ελάχιστα adventures που έχουν πράγματι 256 χρώματα σε κάθε οθόνη με μπόλικη κίνηση. Τα sprites δεν είναι από τα καλύτερα, είναι μικρά αλλά έχουν σωστό animation. Και μην ξεχνάτε οτι όλα αυτά γίνονται μέσα σε μία οθόνη που είναι full, πράγμα πολύ σπάνιο αφού τα περισσότερα υπόλοιπα adventures χαραμίζουν ένα μικρό ή μεγάλο μέρος της οθόνης για τον τρόπο χειρισμού με διάφορα εικονίδια. Ο ήχος μας μπέρδεψε. Αυτό που ακούτε από

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με την INFOGRAMES να σας στείλει το Hint Book του παιχνιδιού. Δεν θα κολλήσετε βέβαια αλλά αχρείαστο νά'ναι και κάνει μόνο 3 λίρες.



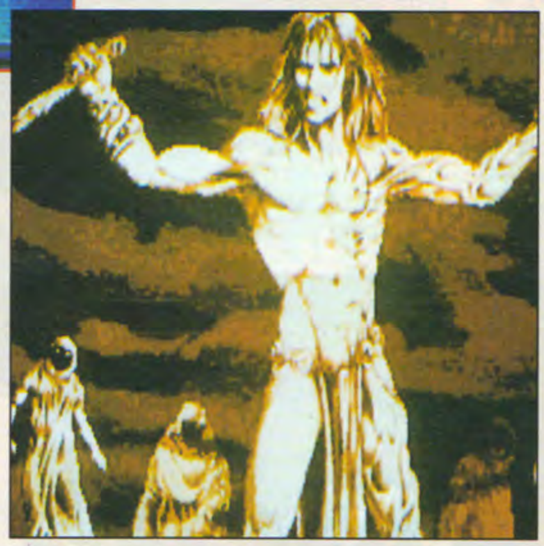
μια κάρτα ήχου σαν την Adlib για παράδειγμα είναι θαυμάσια, συνεχης, ποικίλη και ατμοσφαιρική μουσική. Αλλά αν τολμήσετε να βάλετε εφέ χωρίς να έχετε SoundBlaster ή κάτι ανάλογο η ταχύτητα του προγράμματος πέφτει κατά 300% και το παιχνίδι δεν παίζεται! Θα πρέπει να παίζετε χωρίς εφέ, πράγμα που δεν είναι και κακό τελικά.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε στο λιμάνι όπου βλέπετε μία άμαξα. Χωρίς δισταγμό πλησιάζετε τους δυο άντρες. Αρχιζει ένας διάλογος όπου γνωριζετε τον οικοδεσπότη σας (τον dr. Cobble) και τον Δήμαρχο (τον Mr. Arlington). Μετά από αυτό θα μπείτε στην άμαξα και θα διασχισετε αρκετές οθόνες μέχρι να φτάσετε στο σπίτι. Μπροστά από το σπιτι θα σας κάνουν μερικές ερωτήσεις. Μπορείτε να απαντήσετε ελεύθερα ό,τι θέλετε αλλά ο Δήμαρχος καλό θα ήταν να ξέρει όσο γίνεται λιγότερα. Οδηγείστε στο δωμάτιό σας. Μετά από έναν σύντομο διάλογο ο Dr Cobble βγαίνει και μένετε μόνος σας. Πάρτε το βιβλίο πάνω από τα συρτάρια. Θα δείτε σ'αυτό το σημείο, αν πλησιάσετε προς τα εκεί να εμφανίζεται μια διακεκομένη γραμμή από το υψος των ματιών σας μέχρι το βιβλίο. Είναι ο τρόπος της INFOGRAMES σ'αυτό το adventure να σας λέει ότι αυτό το αντικείμενο πρέπει να το πάρετε. Κάνετε λοιπόν GET με το πλήκτρο G. Το βιβλίο που ειναι οι σημειώσεις του Boleskin μπαίνουν στο inventory σας.



Τώρα προχωρήστε στο τραπέζι. Θα εμφανιστεί πάλι μία γραμμή από τα μάτια σας μέχρι το χαρτάκι που βρίσκεται εκεί πάνω. Πάρτε το και διαβάστε το. Σας ενημερώνει οτι δεν θα μπορέσουν να σας στείλουν καθόλου φωτογραφικές πλάκες και πρέπει να αγοράσετε μόνος σας από κάποιο μέρος στο χωριό. Για να το κάνετε αυτό θα πρέπει να φτάσετε κοντά στο νεκροταφείο, το οποίο είναι προς την κατεύθυνση του λιμανιού απ'όπου ήρθατε με την άμαξα. Περπατήστε προς τα εκει και θα δείτε μί γυναίκα να βγαίνει από μία μεγάλη πόρτα. Κάντε Talk με Τ και θα σας πει ότι την λένε



Gloria Tilton. Προσέξτε αυτά που θα πείτε να μην την προσβάλου. Πείτε της ότι ενδιαφέρεστε ιδιαίτερα γι'αυτήν και άλλες τέτοιες τρίχες! Θα σας πάει στο General Store όπου μπορείτε να τις αγοράσετε. Αν την προσβάλετε και φύγει ξαναπροσπαθήστε ή κάντε μία βόλτα στην πλατεία της πόλης όπου μπορείτε να βρείτε τα πάντα. Ας πούμε όμως ότι φτάνετε στο General Store ακολουθώντας την Gloria. Θα μπείτε στο μαγαζί και θα δείτε έναν μυστήριο κουκουλοφόρο. Σας παρακολουθεί αλλά δεν μπορείτε να κάνετε προς το παρόν τίποτα. Μιλήστε στον ιδιοκτήτη, τον Mr.Myer ο οποίος όχι μόνο θα σας τις πουλήσει αλλά θα σας πει να τις δοκιμάσετε κιόλας το ιδιο βράδυ στο ίδιο μέρος όπου ο Boleskine έκανε τα σκίτσα του.

Αν τώρα χρειαστεί να βρείτε ποιος ήταν ο οδηγός του Boleskine πηγαίνετε στο ληξιαρχείο και από'κει μέσα μην ξεχάσετε να πάρετε και τον μεγενθυντικό φακό από τα ντουλάπια όταν φύγει ο υπάλληλος.

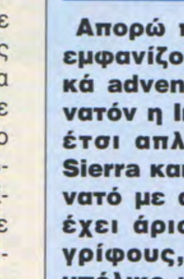
O LOVECRAFT

Γεννημένος στις 12 Ιουνίου 1889 ήταν ένα παιδί με πραγματικά μεγάλη φαντασία. Να φανταστείτε ότι την πρώτη του ιστορία την έγραψε σε ηλικία 6 ετών! Τα σχολικά του χρόνια ήταν επεισοδιακά εξαιτίας της εύθραυστης υγείας του και αργότερα σαν σπουδαστής ασχολήθηκε ιδιαίτερα με την χημεία και την αστρονομία. Υστερα έγραψε ποίηση και εξέδωσε επιστημονικά περιοδικά. Οι οικονομικές δυσχέριες όμως συνόδεψαν ολόκληρη την ζωή του. Το σημαντικότερο έργο της πρώτης συγγραφικής περιόδου του ήρθε το 1919, ήταν το "Beyond the Walls Of Sleep" και αποτέλεσε την αρχή της εξέλιξής του και την καμπή σε ολόκληρη την επιστημονική φαντασία. Πάντως η φήμη του δεν ήταν ιδιαίτερα μεγάλη όσο βρισκόταν εν ζωή. Καμμία συλλογή ιστοριών του δεν δημοσιεύτηκε ποτέ. Μετά τον γάμο του το 1924 η ζωή του χειροτέρεψε και επέστρεψε στην Providence την γεννέτηρά του όπου αφοσιώθηκε στην δουλειά του, το διάβασμα και την αγαπημένη του γάτα. Πέθανε αναπόφευκτα στις 15 Μαρτίου του 1937. Από εκείνη την στιγμή η δουλειά του πήρε αξία και δεν σταμάτησε να αποκτά συνεχώς όλο και περισσότερους θαυμαστές.

Πολλές σύγχρονες ταινίες που κυκλοφόρησαν και κυκλοφορούν στηρίζονται στα έργα του.

ΓΕΝΙΚΑ

Απορώ πώς τώρα τελευταία εμφανίζονται τόσο φανταστικά adventures. Πώς είναι δυνατόν η Infogrames να φτάνει έτσι απλά στα επίπεδα της Sierra και της Lukas; Είναι δυνατό με αυτό το παιχνίδι που έχει άριστους και λογικούς γρίφους, σχετική δυσκολία, μπόλικο μυστήριο, τέλειο χειρισμό, θαυμάσια γραφικά και ιδιαίτερη πρωτοτυπία.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Περισότερα για το παιχνίδι από το Spell Shop

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	91

HOUSE	AdventureSoft
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	AMIGA





Οι πόρτες τρίζουν, ουρλιαχτά ακούγονται μέσα από το φοβερό, τρομαχτικό και στοιχειωμένο κάστρο. Ετοιμαστείτε και εσείς για ένα ανατριχιαστικό ταξίδι στον κόσμο της ELVIRA. Πριν όμως ξεκινήσετε, εξοπλιστείτε με σταυρούς, σκόρδα, σφήνες και ό,τι άλλο χρειάζεται για να μπορέσετε να αντιμετωπίσετε τα διάφορα όντα (βρυκόλακες, δαίμονες, ζωντανούς νεκρούς κ.τ.λ) και να φτάσετε στον τελικό σας σκοπό. Το σενάριο έχει ως εξής:

Βρισκόμαστε σ'ένα σκοτεινό κάστρο στην άκρη του κόσμου το κάστρο του "Killbragand". Σωστό τρελοκομείο. Δυστυχώς, αυτό το πανέμορφο κάστρο έχει μετατραπεί σε στέκι σατανάδων. Παράξενα όντα είχαν κατακλίσει το κάστρο και ο κάτοχος του η Elvira (σβήνω) προσπαθούσε να βρεί κάποια στοιχεία για να ανακαλύψει τι συμβαίνει. Υστερα απο πολλές έρευνες η Elvira κατάφερε να λύσει το μυστήριο βρίσκοντας κάποιες σημειώσεις.

Πριν πολλά χρόνια η θεία της Lady Emalda ζούσε σε αυτό το κάστρο μαζί με τον άντρα της Elrik. Μετά απο λίγο καιρό ο σύζυγος της Elmada έφυγε για την Ινδία και η Emalda έμεινε μόνη της. Τότε ένας σατανικός μάγος, ο Beremond (όνομα και αυτό), εκμεταλλεύτηκε την κατάσταση, και πλησίασε την Emalda. Ζήσαν μαζί ευτυχισμένοι κάνοντας φρικιαστικά πράγματα. Ο μάγος όμως πέθανε και η Emalda έμεινε πάλι μόνη της συνεχίζοντας το έργο που είχε φτιάξει με τον μάγο. Ετσι κατάφερε να στοιχειώσει το κάστρο και να μαγέψει τους ανθρώπους που βρίσκοταν εκεί. Τότε έκλεισε μια (αποτυχημένη) συμφωνία με τον διάβολο, δηλαδή να δώσει την ψυχή της σε αυτόν με αντάλλαγμα την αθανασία της. Δυστυχώς όμως ο διαβολάκος δεν κλείνει αληθινές συμφωνίες με κατώτερους του και η Emalda πέθανε σε λίγο καιρό. Τώρα το μόνο που μπορεί να της δώσει ζωή είναι ένας μαγικός πάπυρος ο οποίος βρίσκεται καλά κλεισμένος σε ένα σεντούκι κλειδωμένο με έξι κλειδαριές.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Χρειάζεται κάρτα γραφικών EGA ή VGA, μνήμη 640 KB και απαραίτητα σκληρό δίσκο για να κάνετε in-stall. Για αυτό το παιχνίδι αξίζει να αλλάξετε και το μηχάνημά σας.

Τα κλειδιά δεν πρόκειται να τα βρείτε στον δρόμο αλλά θα πρέπει να βρείτε τους έξη πιστούς φύλακες της Emalda που έχουν τα κλειδιά, να βρείτε τον πάπυρο και να την σκοτώσετε. Υστερα από την εισαγωγή βρίσκεστε στην αυλή του κάστρου και εσείς τώρα, θα πρέπει εκτελέσετε την αποστολή σας, πολεμώντας τέρατα του καταραμένου κάστρου. Στο δρόμο σας θα βρείτε και πολλά άλλα αντικείμενα τα οποία θα σας βοηθήσουν να νικήσετε τους εχθρούς σας. Φυσικά και η Elvira, θα είναι στο πλευρό σας για να σας φτιάχνει τα πολλά και διάφορα spells που είναι πολύτιμα για την υγεία σας. Σίγουρα οι πάρα πολλοί σας εχθροί που έχετε θα σας κάνουν δύσκολη τη ζωή καθώς και οι πολυάριθμοι γρίφοι αλλά αυτός δεν



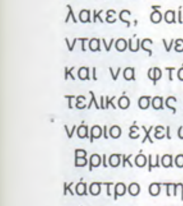
είναι λόγος για να απελπιστείτε μιας και μπορείτε να σώζετε το παιχνίδι σε οποιαδήποτε στιγμή.

Μπορείτε να αρχίσετε και να συνεχίσεται την έρευνα σας από τους πύργους, τα δωμάτια που βρίσκονται μεσα στο κάστρο, τον πανέμορφο κήπο, τις φυλακές ή τις κατακόμβες.

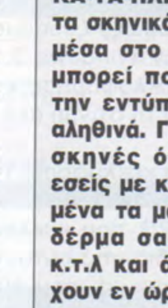
ΓΕΝΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ΚΑ-ΤΑ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΑ. Οι τοποθεσίες, τα σκηνικά και γενικά ότι υπάρχει μέσα στο παιχνίδι είναι έτσι που μπορεί πολλές φορές να έχετε την εντύπωση ότι είναι όλα είναι αληθινά. Για παράδειγμα υπάρχουν σκηνές όταν χάνετε που είστε εσείς με κομμένο το κεφάλι, βγαλμένα τα μάτια σας ή γδαρμένο το δέρμα σας από τους δαίμονες κ.τ.λ και άλλες πολλές που υπάρχουν εν ώρα παιχνιδιού.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Λέγομαι Κωνσταντίνος Δημητρίου. Είμαι 16 χρονών και μένω στην Ηγουμενίτσα του Ν.Θεσπρωτίας. Είμαι κάτοχος ενός PC/XT αλλά σύντομα θα αποκτήσω έναν 486. Σαν χόμπυ έχω τον αθλητισμό, την μουσική και να σπάω τα τηλέφωνα του USER.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εχουν γραφτεί και θα γραφτούν πολλά για το παιχνίδι αυτό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**84**

ΧΡΟΝΟΣ ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΕ...

...και καλά να πάθει.
Από αυτόν τον μήνα αγαπητοί φίλοι, θα ρίχνουμε μια ματιά στο παρελθόν. Για την ακρίβεια, θα βλέπουμε μαζί γινόταν στους χώρους των υπολογιστών 12 μήνες πριν. Και μην μου πείτε πως δεν θέλετε να ξαναθυμηθείτε όλα όσα μας (και σας) είχαν εντύπωση. Ας μπούμε λοιπόν στη χρονομηχανή μας και αρχίσουμε την περιήγησή μας στην χώρα του Κάποτε...

ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΕΓΙΝΑΝ

Τότε, τον Ιούνιο του 1992, ήταν το όνειρό μας το μεγάλο. Ηταν το υπερ-cartridge, και θα περιείχε το υπερ-παιχνίδι. Εκτός όμως από όνειρο, ήταν και επιστημονική φαντασία. Μιλάμε για το πρώτο cartridge των 16MBit. Το όνειρο των ονείρων. Ομως το όνειρο έγινε πραγματικότητα και το cartridge ήρθε στα χέρια μας. Το υπερ-cartridge κυκλοφόρησε και το υπερ-παιχνίδι που περιέχει, δεν είναι άλλο από το Street Fighter II. Καλά έκανε και βγήκε, γιατί πως αλλιώς θα βλέπαμε χαμόγελα στη μούρη του Κροντηρά;

Τότε ακούγαμε το απίθανο. DOS 6 λένε και άντε να το δούμε. Και το είδαμε. Πριν δύο περίπου μήνες, έσκασε μύτη. Και χαρήκαμε ιδιαιτέρως. Είναι καλό - καλύτερο από το πολυσυζητημένο DOS 5.

Από την άλλη όμως, ζούσαμε με τη αγωνία. Πολύμηνη ήταν η καθυστέρηση των Windows 3.1. Ομως η Microsoft στο τέλος μας λυπήθηκε και κυκλοφόρησε καλύτερο περιβάλλον εργασίας που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στα PCs.

Ιούνιος 1992 και κυκλοφορεί το (κατά πολλούς) καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών για τους συμβατούς. Εγώ απλά θα πω ότι είναι το καλύτερο RPG που κυκλοφορεί για PCs, γιατί υπάρχουν και καλύτερα παιχνίδια από αυτό, αλλά έχουν άλλο θέμα. Ο λόγος για το Ultima Underworld, που έγινε ακόμα καλύτερο πριν από λίγο καιρό, με την κυκλοφορία του Underworld II.

Στην άλλη μεριά του στρατοπέδου, ακούστηκαν οι πρώτες φήμες για 1200. Οι φήμες συνεχίστηκαν όλο το καλοκαίρι και πήραν προαγωγή σε είδηση κατά το Σεπτέμβρη. Η είδηση, πήρε προαγωγή σε γεγονός και η Amiga 1200, μπήκε δυναμικά στη ζωή μας το Γενάρη. Και είναι και καλό μηχάνημα.

Το πιο αδικημένο ίσως στρατόπεδο από όλα όμως, δεν ήθελε να κάτσει ήσυχα. Ετσι, η Atari, ανακοίνωσε το Falcon. Αυτό με τη σειρά του, "προσγειώθηκε" το Φλεβάρη. Γιατί όμως δεν έκανε τον ντόρο που έκανε η 1200; Την απάντηση την ξέρουν μόνο οι άνθρωποι της Atari.

ΚΑΙ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΑΚΟΜΑ

Βασικά, περιμένουμε κάποια παιχνιδάκια. Ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν είναι και από τα καλύτερα και έτσι δεν ανυσηχούμε. Ενα παράδειγμα είναι το Tornado. Είδαμε preview. Τι θέλουνε και ασχολούνται με αυτό το πράμα; Για πέταμα είναι. Ευτυχώς όμως, δεν αντιπροσωπεύει και τα υπόλοιπα.

Γιατί ποιός μπορεί να πει ότι το Strike Commander έχει μαύρα χάλια; Το μόνο κακό, είναι ότι η Origin προτείνει σε όσους θέλουν να παίξουν έναν 486. Θάνατος στα απλά AT.

Τι άλλο περιμένουμε; Η απάντηση είναι απλή. Περιμένουμε έναν επεξεργαστή. Τον επεξεργαστή των επεξεργαστών. Το όνομα του Pentium και η κεθυστέρησή του, θυμίζει πτήση της Ολυμπιακής. Αμάν πια. Δεν βαρεθήκανε να λένε ότι θα βγει σε δύο μήνες; Το λένε εδώ και ενάμισι χρόνο.



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΑΠΡΙΛΙΟΥ

Μπορεί να περιμένετε με αγωνία τον νικητή, αλλά πρώτα οι σωστές απαντήσεις.

1) Personal Computer
2) 486 DX2
3) 1024x768 με 256 χρώματα

Άντε και ο νικητής.

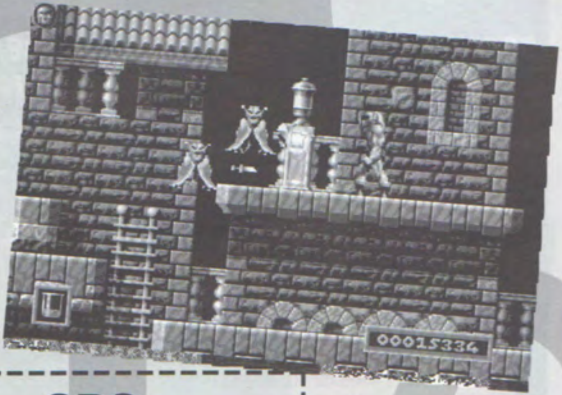
Είναι....... ο.......

Αποστολόπουλος Δημήτρης από την Αθήνα.
Δημήτρη να χαίρεσαι τον καινούργιο 386 σου.

Επικοινώνησε με την Easytech για το δώρο σου!!!!

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ TOP TEN TOY USER ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

GAMES TOP 10



CPC

1 (1) LEMMINGS 67
2 (2) PRINCE OF PERSIA 49
3 (3) KILLERBALL 28
4 (5) FINAL FIGHT
5 (4) GOLDEN AXE
6 (-) ZAP'T'BALLS
7 (6) TMHT 2
7 (-) GRYZOR
9 (-) ADAMS FAMILY
10 (-) XYPHOES FANTASY

Βλέπουμε ότι στην κορυφή δεν έχει αλλάξει τίποτα αλλά υπάρχει κινητικότητα στις τελευταίες θέσεις. Τα χελωνονινζάκια πέφτουν συνεχώς, από μία θέση κάθε μήνα ενώ σημειώνουμε την επιστροφή του Zap'T'Balls στην 6η θέση. Οι τελευταίες "έδρες" όπως βλέπετε κι εσείς κυριαρχούνται από ισόβαθμα και πολύ παλιά αλλά καλά παιχνίδια, ενώ αν θέλετε να σας πω και τί γίνεται έξω από την δεκάδα, το άλλοτε κραταιό Rainbow Islands μόλις που βρίσκεται στην 18 η θέση.

ST

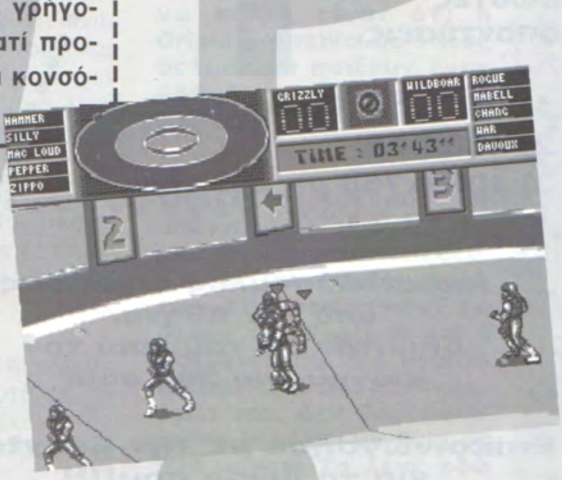
1 (1) GODS 77
2 (2) LOOM 52
3 (3) GOLDEN AXE 37
4 (4) FINAL FIGHT
5 (5) LURE OF THE TEMPTRESS
6 (6) PRINCE OF PERSIA
7 (7) REALMS
7 (8) LEMMINGS
9 (10) DUNGEON MASTER
10 (9) MEGALOMANIA

Το πιο απογοητευτικό TOP του μήνα. Τα τρία πρώτα πήραν ελάχιστους ψήφους και καμμία θέση δεν άλλαξε. Κάτοχοι των STs ψυχραιμία! Στείλτε γρήγορα τις ψήφους σας γιατί προβλέπω να σας τρώνε οι κονσόλες!

AMIGA

1 (1) INDIANA JONES 4 136
2 (2) SHADOW OF THE BEAST 3 118
3 (4) STREET FIGHTER 2 104
4 (2) LOTUS 2
5 (7) WING COMMANDER
6 (3) KICK OFF 2
7 (5) FORMULA ONE GP
8 (9) AGONY
8 (8) SENSIBLE SOCCER
10 (10) GODS

Πάντοτε σταθερά πρώτο το Indiana Jones στην Amiga, αλλά η σημαντικότερη άνοδος ήταν αυτή του Shadow Of the Beast 3 και ύστερα του Street Fighter 2, όπως αναμενόταν. Το Wing Commander μόλις εμφανίστηκε σάρωσε τα TOPια και αν θέλετε να ξέρετε στην 14 θέση βρίσκεται το legend Of Kyrandia.



... ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ, ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΡΕΙΣ ΤΥΧΕΡΟΙ ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ 'Η ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΟΥΣ !

TOP TEN



PC

1 (1) KING'S QUEST 6 238
2 (2) INDIANA JONES 4 213
3 (3) PRINCE OF PERSIA 138
4 (4) WING COMMANDER 2
5 (5) FALCON 3.0
6 (5) DARKSEED
7 (8) QUEST FOR GLORY 3
7 (7) CIVILIZATION
9 (9) SIM CITY
10 (10) BLUES BROTHERS

Πάντοτε πιστοί στα adventures οι κάτοχοι συμβατών. Η μεγάλη μάχη για την πρώτη θέση μοιάζει να λήγει υπέρ του King's Quest 6 με μια μεγάλη μάλιστα διαφορά, πάνω από 10%. Τίποτα δεν μοιάζει να απειλεί τους δύο πρωτοπόρους ενώ το Wing Commnder 2 μάλλον θα φτάσει το Prince of Persia τον επόμενο μήνα. Το Rex Nebular για όσους θέλουν να τα ξέρουν όλα βρίσκεται μόλις στην 17η θέση.

MEGA DRIVE

1 (1) SONIC 2 82
2 (2) SHADOW DANCER 41
3 (3) OLYMPIC GOLD 35
4 (4) STREETS OF RAGE
5 (5) ROBOCOP
6 (6) TAZMANIA
7 (7) PIT-FIGHTER
8 (8) CASTLE OF ILLUSION
9 (-) ALIEN III
10 (-) TEAM USA

Ακριβώς τους διπλούς ψήφους συγκεντρώνει ο Sonic 2 στην πρώτη θέση από το δεύτερο. Καμμία αλλαγή κι εδώ και φαίνεται να έχετε ξεχάσει το Sonic 1 που βρίσκεται στην 11 θέση!

SUPER NES

1 (1) STREET FIGHTER 2 62
2 (2) SUPER TENNIS 45
2 (2)SUPER MARIO WORLD 45
4 (4) SUPER R-Type
5 (5) SUPER SOCCER
6 (6) SUPER CASTLEVANIA
7 (7) SMASH TV
8 (8) F-Zero
9 (9) FINAL FIGHT
10 (10) LEGEND OF ZELDA 3

Σχεδόν όλοι οι ψήφοι που ήρθαν για την κονσόλα σας αυτό το μήνα πήγαν για το Street Fighter 2! θέβαια δεν ήταν ιδιαίτερα πολλοί. Περιμένουμε περισσότερη συμμετοχή στο επόμενο τεύχος.

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ..............................
ΕΠΙΘΕΤΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΗΛ ....ΗΛΙΚΙΑ..........
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ........
ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ
ΕΙΝΑΙ:
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

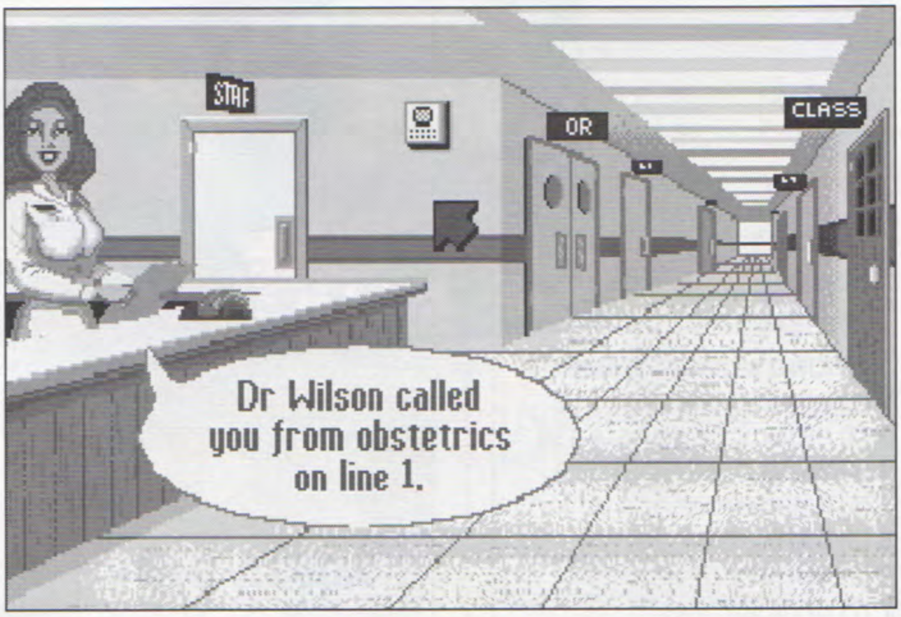
ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΚΩΝΣΤΑΣ ΣΑΡΑΝΤΗΣ (ΣΑΜΟΣ)
2) ΚΡΗΤΙΚΟΣ ΑΛΕΞΗΣ (ΒΥΡΩΝΑΣ)
3) ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΦΟΙΒΟΣ (ΚΥΠΡΟΣ)

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα γραφεία μας (εργάσιμες 11-2) για τον τρόπο με τον οποίο θα πάρετε το παιχνίδι δώρο.

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**



ΜΕΡΟΣ Β'

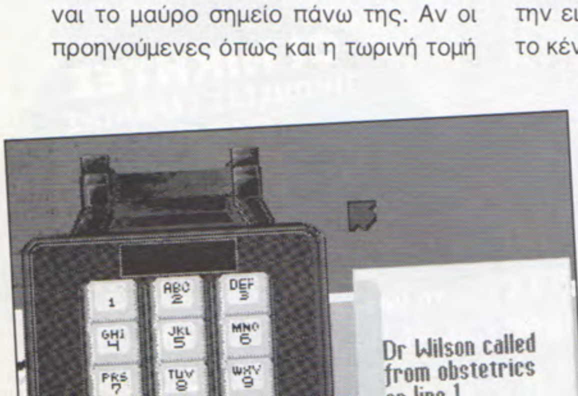
Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αφήσει τον ασθενή μας να περιμένει να του βγάλουμε την σκωληκοειδίτηδα. Είμασταν στο σημείο οπου μπορούσατε να δείτε το Peritoneum. Εδώ θα κόψετε με το ψαλίδι διαγώνια από πάνω αριστερά μέχρι κάτω δεξιά. Ομως πριν κάνετε αυτό κάντε ένα άλλο τέχνασμα. Πάρτε το νυστέρι και απλά κλικάρετε στο σημείο που θα αρχίσετε να κόβετε με το ψαλίδι.

Προσέξτε να γρατζουνίσετε απλώς και όχι να το κόψετε! Τώρα πάρτε την λαβίδα και τοποθετήστε την 1-2 pixels από το σημείο εκείνο που γρατζουνίσατε προηγουμένως. Θα εμφανιστεί μία μεγάλη μαύρη κηλίδα.

Αφαιρέστε τις λαβίδες και αρπάξτε τα ψαλίδια αρχίζοντας να κόβετε. Κλικάρετε καθε φορά λίγο πιο δεξιά και κάτω από την προηγούμενη "χαρακιά" ξεκινώντας από την μαύρη κηλίδα κάτω, οχι ακριβώς πάνω της. Μην πάτε όμως πολύ δεξιά γιατί το πρόγραμμα θα νομίσει (και σωστά!) ότι κάθε φορά κάνετε και άλλη τομή! Συνεχίστε έτσι μέχρι το κάτω δεξιό μέρος και μετά χρησιμοποιήστε το "ανοιχτήρι"! Θα δείτε την σκωληκοειδίτη με την μόλυνση που είναι το μαύρο σημείο πάνω της. Αν οι προηγούμενες όπως και η τωρινή τομή ήταν οι ιδανικά μεγάλες η απόφυση θα εμφανιστεί στην οθόνη. Διαφορετικά ξεχνάτε τον ασθενή και αρχίζετε από την αρχή με κάποιον άλλο! Ανοίξτε το συρτάρι και πάρτε το "roll of gauze". Αυτό το πραγματάκι θα τυλίξει ολόκληρη την απόφυση και θα μπορέσετε έτσι να την ακινητοποιήσετε και να βγάλετε μέσα από το σώμα τα... άχρηστα, για την εξέλιξη της εγχείρησης.

Εν τω μεταξύ εσείς ρίχνετε και από μία ματιά στα ενδεικτικά της κατάστασης του ασθενή για τα οποία αναφερθήκαμε στο προηγούμενο τεύχος του USER. Πηγαίντε με το χεράκι στο τυλιγμένο αυτό "πράγμα" και θα το δείτε να φεύγει από την θέση του και να εμφανίζει ακόμα περισσότερο εσωτερικό του σωματος. Κλικάρετε πάλι με το χεράκι στο εσωτερικό του χάους που δημιουργήσατε και η απόφυση θα πεταχτεί πάνω και στα δεξιά. Πάρτε τώρα την ειδική λαβίδα που είναι σαν L από το κέντρο του δίσκου. "Λαβιδώστε" την άκρη της απόφυσης από τα αριστερά προς τα δεξιά και λίγο πιο πάνω από το τέλος της. Προσέξτε όμως ότι αν την σφίξετε σε λάθος σημείο υπάρχει η πιθανότητα να σπάσει και να γεμίσει τον τόπο με αίματα, πύον και άλλα αηδιαστικά υγρά. Είναι κάτι που δεν θα θέλατε σίγουρα! Πάντως αυτό δεν σημαίνει ότι χάνετε στο παιχνίδι γιατί θα ήταν άδικο. Σημαίνει απλώς ότι θα πρέπει όσο πιο γρήγορα μπορείτε να πάρετε την "ρουφήχτρα" που είναι το μεγάλο κόκκινο αντικείμενο και να εξαφανίσετε τις βρωμιές πριν απειλήσουν τα υπόλοιπα όργανα. Ουφ, ας πούμε ότι τα καταφέρατε. Είτε λοιπόν καθαρίσατε την μόλυνση που έσπασε είτε βάλατε την λαβίδα σωστά η εγχείρηση συνεχίζει κανονικά χωρίς κανένα πρόβλημα (ρίχνουμε μια ματιά στις ενδείξεις του ασθενή υπενθυμίζω).

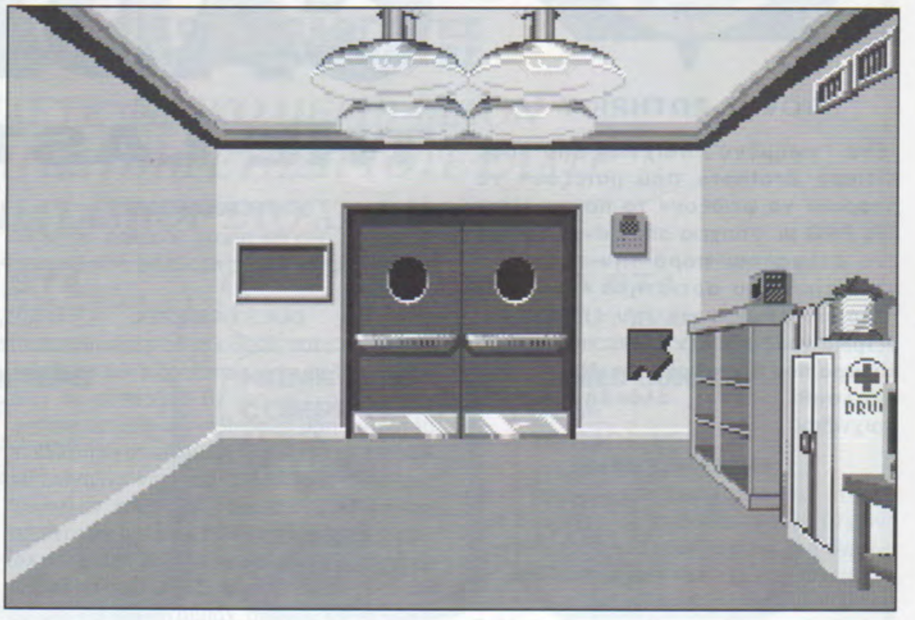
Και τώρα είναι η ώρα για το καθοριστικό σφάξιμο. Πάρτε το νυστέρι. Θα δείτε να εμφανίζεται μία σκιά σαν γραμμή ή πάλι μία κόκκινη γραμμή στο μέσον της απόφυσης. θα κάνετε λοιπόν μία τομή στα γρήγορα στο σημείο ακριβώς που θα σας έχουν δείξει στην ιατρική σχολή. Για όσους δεν είχαν τον χρόνο να παρακολουθήσουν αυτά τα πράγματα στην ιατρική -γιατί ευτυχώς γι'αυ-



LIFE

τούς πήγαιναν στα ηλεκτρονικά- κάντε μια μικρή τομή λίγο δεξιά και λίγο πάνω από το ύψος της γραμμής. Αν δεν την κάνετε σωστά θα το καταλάβετε αμέσως!

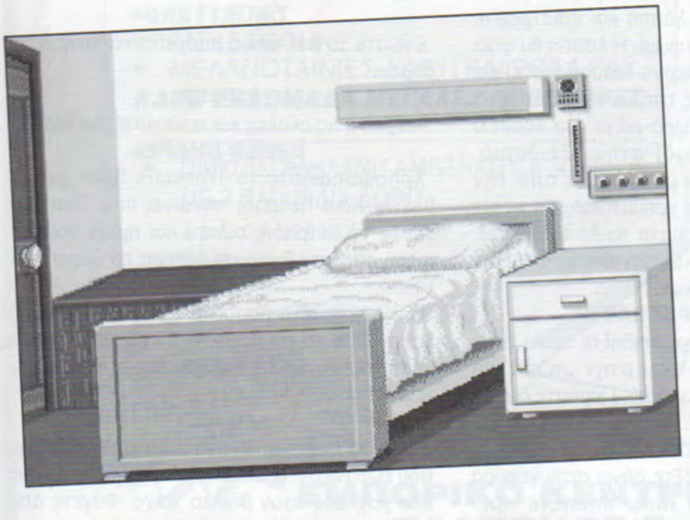
Αν το κάνετε σωστά θα εμφανιστεί το εξής περίεργο: μία μαύρη κηλίδα και στο μέσον της μία μικρότερη άσπρη. Αφήστε το νυστέρι και πάρτε την βελόνα για να ράψετε. Κάντε σταυροβελονιά πάνω στην λευκή κηλίδα και προτού το καταλάβετε θα έχετε ράψει την μεγάλη αρτηρία που βρίσκεται εκεί. Τώρα πάρτε το νυστέρι και αφαιρέστε την αρτηρία και την μεμβράνη κλικάροντας μία φορά πάνω στην κόκκινη σκιά ένα-δύο pixels κάτω από την λαβίδα.



Τώρα πάρτε ακομα μία λαβίδα και τοποθετήστε την στο τέλος της κόκκινης σκιάς. Θα πρέπει να δείτε στο παράθυρο των μηνυμάτων τώρα ότι η "Lower clamp" είναι στην θέση της. Πάρτε πάλι βελόνα και κλωστή και κλικάρετε μία φορά ανάμεσα στις λαβίδες. Θα εμφανιστεί μία κατασκευή σαν δίχτυ. Το κόβετε με το νυστέρι και η σκωλικοειδής απόφυση εξαφανίζεται! Μαζί της όλες οι λαβίδες εκτός από μία. Αφαιρέστε την και με το χεράκι πιάστε το "πακέτο" από έντερα για να το βάλετε μέσα στην τρύπα. Τώρα πρέπει να την ράψετε ό,τι ξηλώσατε. Πάρτε την βελόνα και κλικάρετε εκεί για να δημιουργήσετε το ράμμα. Τώρα με το χεράκι κλικάρετε στην βάση της τρύπας. Ολα θα μπουν στην θέση τους και είσατε έτοιμοι να τα ράψετε τελειωτικά. Αφαιρείτε τα "ανοιχτήρια" και ταυτόχρονα ράβετε κάθε στρώμα δέρματος το ένα μετά το άλλο.

Το τελευταίο στρώμα δέρματος μην βιαστείτε όμως να το ράψετε. Αντίθετα θα χρησιμοποιήσετε τα αντικειμενα σε σχήμα Χ που θα τα βρείτε πάνω αριστερά στον δίσκο.

Τώρα θα περιμένετε την κρίση του υπολογιστή για το πόσο τελεια ήταν η εγχείρηση. Και να θυμάστε: η επανάληψη είναι η μητέρα της μάθησης, nulli secundus, ο καθένας για τον εαυτό του και το USER για όλους!





& DEATH

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

CADAVER

THE LAST SUPPER

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Ενα "τιμημένο" παιχνίδι από τους Bitmap Brothers που μοιάζουν να μπορούν να φτιάξουν τα πάντα. Ηταν ένα RPG με στοιχεία από adventure για ένα άτομο και παρά την προγραμματιστική του αρτιότητα -χρησιμοποιούσε σπάνια για την εποχή ισομετρικά γραφικά- δεν έκανε την λαμπρη καριέρα που όλοι περίμεναν. Η λύση που ακολουθεί είναι ολόκληρου του παιχνιδιού.

ENTRANCE HALL

Πάρτε το ημερολόγιό σας. Τραβήξτε το ανοιχτό βαρέλι και βάλτε το κάτω από τον σωλήνα που τρέχει. Θα πρέπει να περιμένετε μέχρι να γεμίσει και ένα μπαουλάκι θα επιπλεύσει. Ανοίξτε το και θα βρείτε μέσα του μία περγαμηνή. Είναι το Reverse Spell. Μαζί της θα βρείτε και ένα μεταλλικό κλειδί. Βάλτε το στην κλειδαριά και ανοίξτε. Τώρα προχωρήστε βόρεια.

GUARD ROOM

Βρείτε το μικρό κλειδί κάτω από την νεκροκεφαλή και πάρτε το. Πατηστε το κουμπί στον δυτικό τοίχο αλλά μην πάρτε το πετράδι προς το παρόν. Πηγαίνετε όλο αριστερά.

KITCHEN

Πάρτε τα χρήματα που βλέπετε και ανοίξτε το μπαούλο. Πάρτε τα τρία διαμάντια και ψάξτε το στόμα. Τώρα μπορείτε να ανέβετε όλο βόρεια.

SANCTUARY

Ανοίξτε το μπαούλο και πάρτε τα δύο φίλτρα. Είναι τα Strength και Cure. Επιστρέψτε στο guard Room.

GUARD ROOM

Πάρτε τώρα το πετράδι και πιείτε οσο πιο γρήγορα μπορείτε το Cure Poison φίλτρο. Γυρίστε στο Sanctuary και από εκεί κατευθυνθείτε ανατολικά.

DINNING HALL

Ανεβείτε στο τραπέζι και πάρτε το κομμάτι κοτόπουλο. Σταθείτε δίπλα στην κολώνα. Πιείτε το strength και μετακινείστε το ξύλινο δοκάρι ώστε η πλατφόρμα να χτυπήσει το πράσινο μπαουλάκι που θα το ανοίξετε και θα πάρετε την περγαμηνή της Dispell trap. Ρίξτε το ξόρκι στο γκρίζο χρηματοκιβώτιο. Ανοίξτε το τώρα και πάρτε το Sleep Spell. Επιστρέψτε στην κουζίνα.

KITCHEN

Δώστε το κοτόπουλο στο στόμα.Θα σας πει ότι πρέπει να ανοίξετε τα μάτια! Γυρίστε στην τραπεζαρία.

DINING HALL

Ρίξτε την περγαμηνή του Sleep Spell και κάντε πάνω της το ξόρκι του reverse Spell. Θα την μετατρέψετε έτσι σε ξόρκι ξυπνήματος! Πάρτε την και χρησιμοποιήστε την για να ανοίξετε το μάτι. Ξεκλειδώστε τώρα την ανατολική πόρτα. Μπείτε ανατολικά.

DRINKING ROOM

Πιείτε το όλο και πάρτε το μικρό ασημένιο κλειδί. Πάρτε όλα τα καρβέλια του ψωμιού. Ανατολικά.

GUEST CHAPEL

Ανεβείτε στον βωμό και θα εξαφανιστεί το ραβδί. Ψάξτε στην ταπετσαρία και τραβήξτε τον μοχλό. Πρέπει να μαζέψετε τα τρία πετράδια που εμφανίζονται από το ταβάνι. Αφήστε τα πάνω στο βωμό. Αν τα καταφέρετε χωρίς να χάσετε όλη σας την ενέργεια θα εμφανιστεί ένα ακόμα ξόρκι. Είναι το Reveal Spell. Χρησιμοποιήστε το για να εμφανιστεί το ραβδί. Ρίξτε το Reverse Spell πάνω του και θα έχετε ένα Unlock Door. Πάρτε το και ανοίξτε το μεγάλο χρηματοκιβώτιο για να πάρετε ένα Awaken Spell. Επίσης ανοίξτε την νότια πόρτα και περάστε μέσα από εκεί.

COURTYARD

Αν εξερευνήσετε θα βρείτε bonus. Τίποτα περισσότερο. Φύγετε ανατολικά.

HOBSON's CORNER

συνεχίστε βόρεια,

EAST LANE

Ρίξτε το Awaken και περάστε από την μεσαία πόρτα νότια.

STOCK PEN

Εδώ πρέπει να βρείτε το χρυσό κλειδί. Για να το βρείτε πρέπει να κάνετε ένα σωρό πράγματα: Πρώτα ρίξτε ένα καρβέλι ψωμί ανάμεσα στο κενό από μπάρες απέναντι από το χρυσό κλειδί. Τραβήξτε το μοχλό για να απελευθερώσετε την λάσπη και επιστρέψτε εκεί όπου πετάξατε το ψωμί. Η λάσπη θα φάει το ψωμί (ηταν ένα περίεργο τέρας ξέρετε) και θα στραφεί προς εσάς στέλνοντας το κλειδί προς το μέρος σας. Τώρα ρίξτε ένα καρβέλι ψωμί. Βάλτε το κλειδί στην κλειδαριά, κινηθείτε βόρεια και μετά νότια από την αντίστοιχη πόρτα. Στο χρηματοκιβώτιο κάντε Dispel Trap Spell και πάρτε το Awaken Spell. Χρησιμο-ποιήστε το και πηγαίνετε από την άλλη μεριά των καγκέλων. Νότια.

ROAST PASSAGE

Τραβήξτε τον μοχλό και πηδήξτε πάνω στην πλατφόρμα και από εκεί στην μπάρα και τραβήξτε τον δεύτερο μοχλό. Περάστε δυτικά από την μεγάλη πόρτα.

COURTYARD

Τώρα τα δύσκολα. Τρέξτε πάνω στην γέφυρα και τρέχοντας πάλι πίσω πηδήξτε πριν εξαφανιστεί. Στην προσπάθειά σας αυτή θα σας πέσει το φίλτρο με το δηλητήριο οπότε μια τεράστια αράχνη θα βγει και θα το πιεί και θα πεθάνει. Ετσι περιέργως θα εξαφανιστούν τα κάγκελα. Πάρτε το φίλτρο της αιωνιότητας και το κλειδί. Γυρίστε πίσω στο Roaster Passage.

ROASTER PASSAGE

Πιείτε το Immortal Potion και πηδήξτε πάνω στα δόρατα, βάλτε το χρυσό κλειδί στην κλειδαριά και πηγαίνετε στον νότιο τοίχο. Υπάρχει εκεί μία μυστική πόρτα από την οποία θα βγείτε.

GUEST STORE

Ανοίξτε το ξύλινο μπαούλο και πάρτε την λάσπη. Ρίχτε το Dispel trap στο χρηματοκιβώτιο και ανοίγοντάς το θα βρείτε χρήματα αλλά και ένα δυνατο ξόρκι, το Summon Monster. Ψάξτε και την νεκροκεφαλή για να βρείτε το Translate. Φύγετε δυτικά.

STORE ROOM

Τραβήξτε το γεμάτο βαρέλι στην άκρη των βαρελιών. Ετσι ώστε αν πέσει το ξύλινο δοκάρι να σταματήσει πάνω του. Τραβήξτε τον μοχλό και αυτό ακριβώς θα γίνει αλλά ταυτόχρονα θα ανοίξει και η πόρτα. Προχωρήστε δυτικά.

SOUTH HALL

Τραβήξτε το μοχλό. Ρίξτε την λάσπη κοντά στα γκρίζα κάγκελα. Θα πάει να πάρει το κλειδί! Δυστυχώς γι'αυτό θα παγιδευτεί εκεί μέσα. Ρίξτε το Summon Monster για να το απελευθερώσετε. Είναι η καλη πράξη της ημέρας. πάρτε το κλειδί από μέσα του και βάλτε το στην κλειδαριά. φεύγετε βόρεια.

NAMELESS ROOM

Ανεβείτε τις σκάλες και αγγίξτε το πετράδι που θα δείτε χωρίς όμως να το πάρετε. Πάρτε πρώτα όλα τα φίλτρα που εμφανίζονται και τώρα έχετε το ελεύθερο να πάρετε και το πετράδι. Δώστε το νερό στο στόμα στον τοίχο. Συνεχίστε βόρεια.

COURTYARD

Ενώστε το flail όπως μπορείτε κα συνεχίστε βόρεια.

TOWER

Ανεβείτε τις σκάλες και συνεχίστε πιο πάνω.

UPPER CHAPEL

Χρησιμοποιήστε το Translate Spell για να βρείτε ποιο πετράδι πηγαίνει πού. Τοποθετήστε τα πετράδια σωστά και πιείτε το αίμα πάνω από τον βωμό και ύστερα το Super fast potion.

Οταν πέσει ένα μπαουλάκι από πάνω πάρτε το, ανοίξτε το και πάρτε ό,τι έχει και δεν έχει μέσα του. κατεβείτε τις σκάλες και κάτω στον πύργο.

TOWER

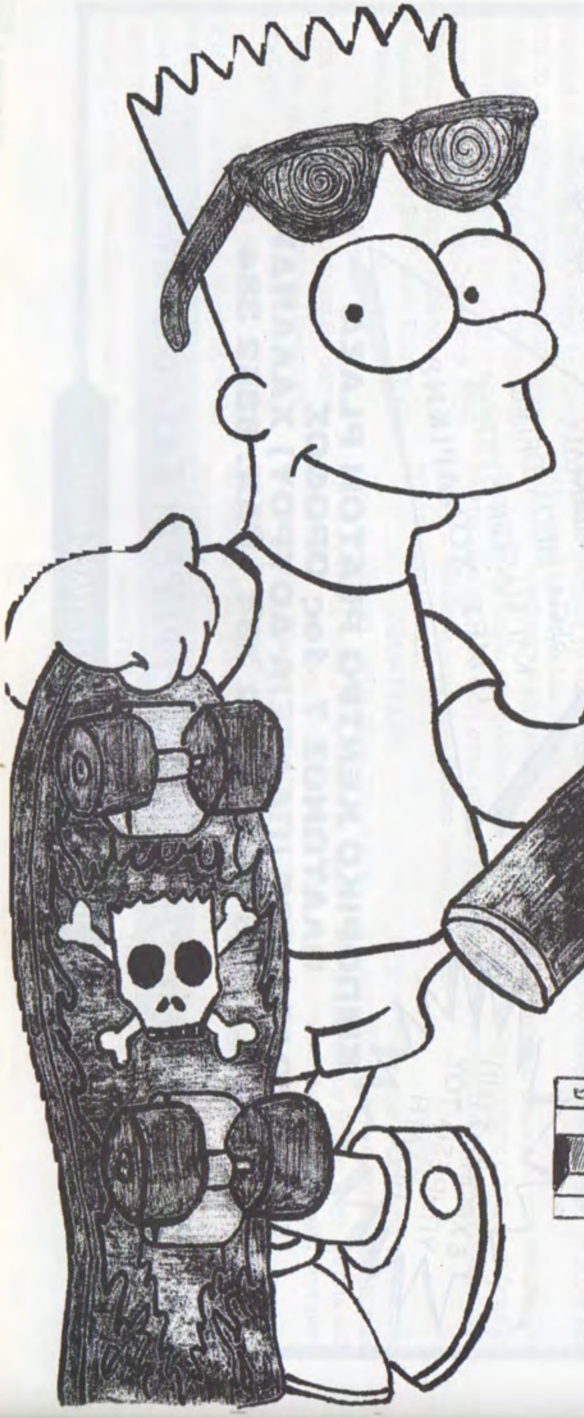
Ρίξτε το freeze spell στα τέρατα της λάσπης που εμφανίζονται εκεί και μετά τραβήξτε τους δύο μοχλούς στον βόρειο τοίχο. Φύγετε από την πόρτα στα δυτικά. Στην αυλή συνεχίστε δυτικά.

PORCHWAY

Βάλτε το κλειδί στην κλειδαριά και τραβήξτε τον μοχλό. Συνεχίστε δυτικά και πάλι δυτικά από την είσοδο.

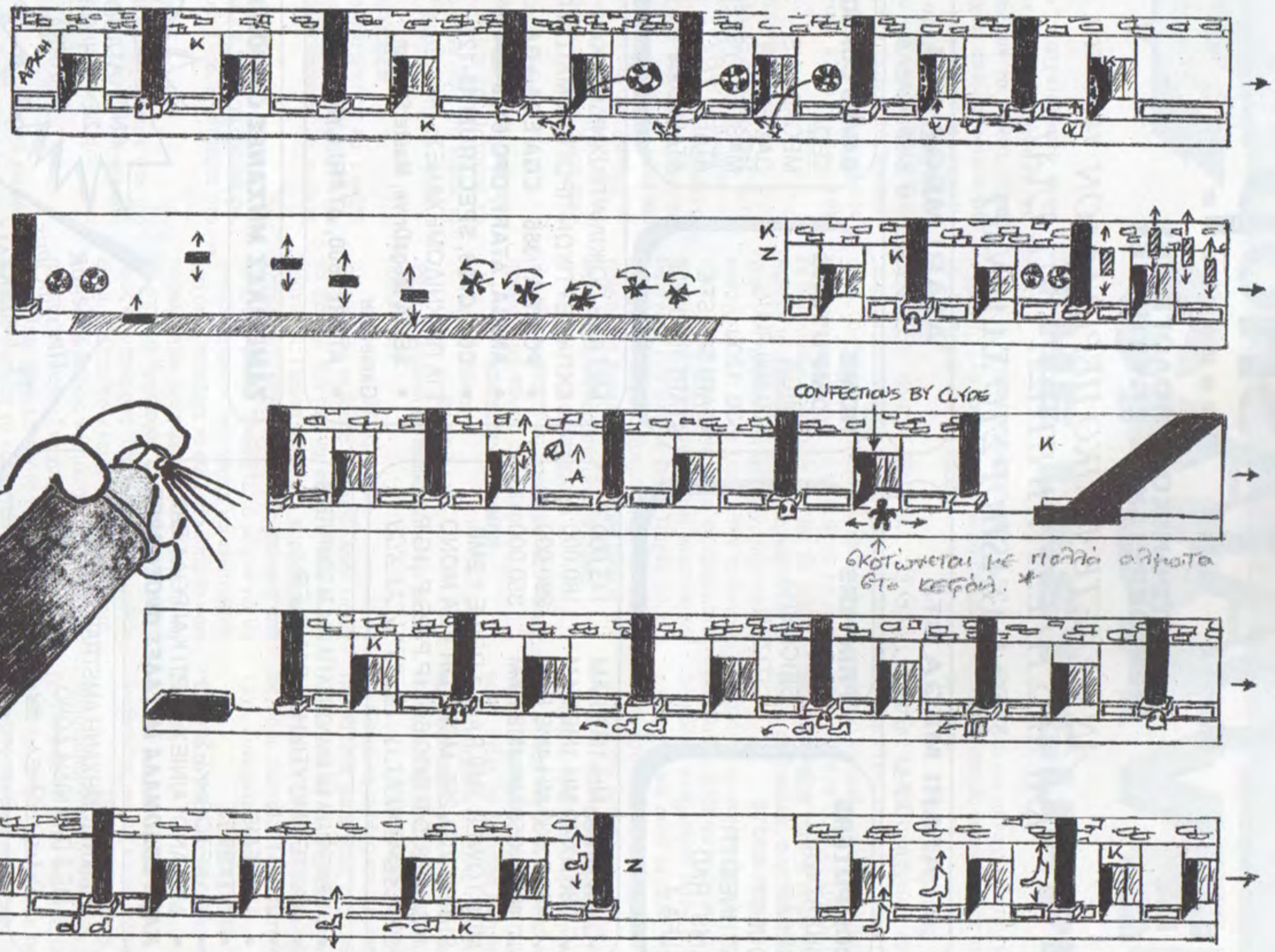
PIT

Πιείτε το Cure Poison potion, και περιμένετε. Μπορείτε τώρα να παρακολουθήσετε το τραγικό τέλος του παιχνιδιού.

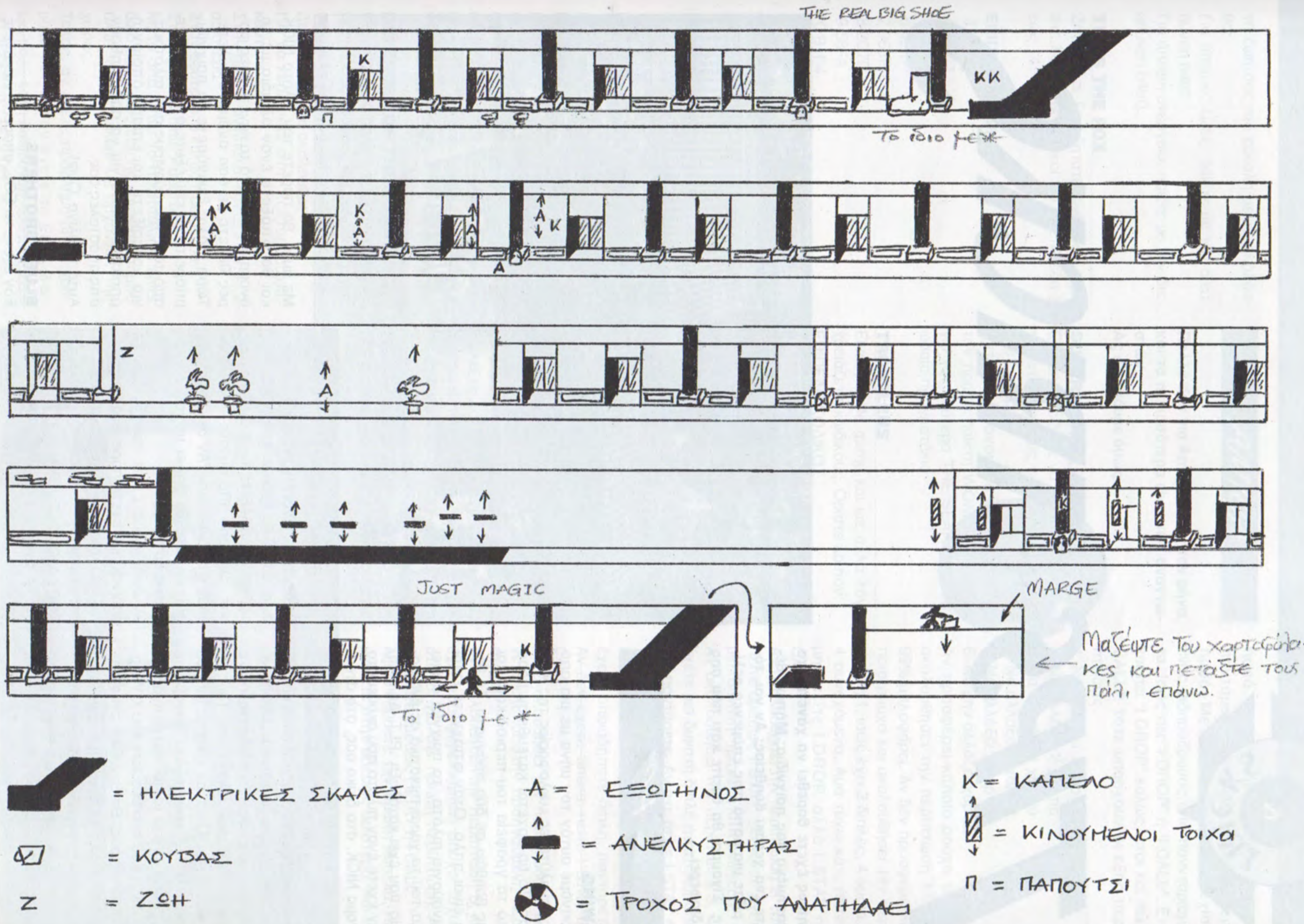


BART SIMSON VS.

SPACE MUTANTS



Σκοπός του BART SIMSON στο επίπεδο αυτό είναι να μαζέψει 20 καπέλα και τέλος να αντιμετωπίσει τον κακό.
(Σημείωση: περπατώντας σε οποιδήποτε δοχείο απορριμμάτων παίρνετε ένα νόμισμα).



THE REALBIG SHOE
KK
K
Π
Το ίδιο με *
A
Z
JUST MAGIC
MARGE
Μαζέψτε του χαρτοφύλακες και πετάξτε τους πάλι επάνω.
Το ίδιο με *
= ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ ΣΚΑΛΕΣ
= ΚΟΥΒΑΣ
Z = ΖΩΗ
A = ΕΞΩΓΗΙΝΟΣ
= ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΑΣ
= ΤΡΟΧΟΣ ΠΟΥ ΑΝΑΠΗΔΑΕΙ
K = ΚΑΠΕΛΟ
= ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΙ ΤΟΙΧΟΙ
Π = ΠΑΠΟΥΤΣΙ

TIPS + TRICKS

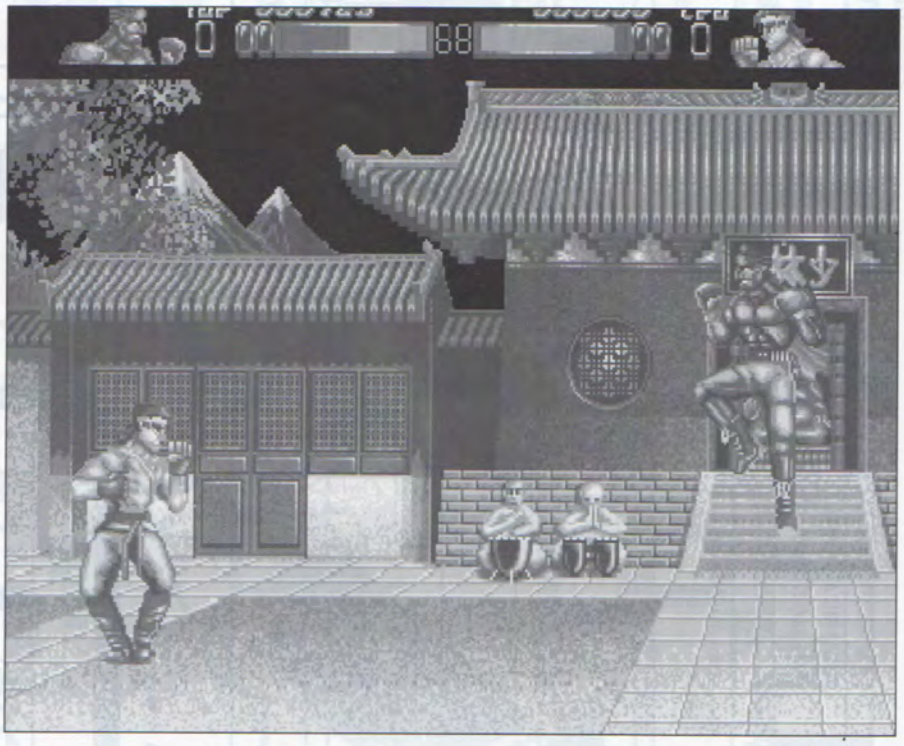
Μήπως έχετε βαρεθεί να χάνετε στα αγαπημένα σας παιχνίδια; Μήπως θέλετε ένα χεράκι βοηθείας; Αν ναι, τότε ρίξτε μια ματιά στις επόμενες σελίδες. Σίγουρα, θα βρείτε κάτι που σας ενδιαφέρει...

PC

X-WING

Ξεκινάμε αυτόν τον μήνα με μια από τις μεγαλύτερες κυκλοφορίες της χρονιάς. Το tip έρχεται κατευθείαν μέσα από τα γραφεία του περιοδικού, και σας βοηθάει σε δύο πράγματα. Το θέμα είναι απλό. Οταν φτιάχνετε έναν καινούργιο πιλότο, το παιχνίδι σώνει όλα του τα χαρακτηριστικά σε ένα αρχείο που έχει κατάληξη .PLT. Δηλαδή, εάν έχετε έναν πιλότο που ακούει στο όνομα NICK, στο δίσκο σας, στο directory του X-Wing, θα βρείτε ένα αρχείο με το όνομα NICK.PLT.

Αν αντιγράψετε το αρχείο αυτό είτε σε μια δισκέτα, είτε σε κάποιο άλλο directory του δίσκου, θα μπορέσετε να "ασφαλίσετε" τον πιλότο σας. Πως το κάνετε αυτό; Απλά, αν χάσετε, αντί να κάνετε revive στον πιλότο, ξαναβάλτε το πρώτο αρχείο (αυτό που αντιγράψατε) πάλι μέσα στο directory του X-Wing. Ο πιλότος σας, θα ξαναβγεί στην επιφάνεια με όλο το score που είχε όταν κάνατε το αντίγραφο. Θυμηθείτε μόνο να κάνετε τα αντίγραφα συχνά, γιατί αλλιώς θα είναι άδικος κόπος. Ολα αυτά, ήταν το πρώτο μέρος του tip.



Το δεύτερο, είναι επίσης απλό και χρήσιμο. Οπως θα ξέρετε, το παιχνίδι σας αφήνει να επιλέξετε τους συνπιλότους σας, ανάμεσα από αυτούς που υπάρχουν στο δίσκο σας. Αν δεν έχετε κάποιον, τότε θα βάλει μόνο του κάποιους αρχάριους.

Αν όμως εσείς έχετε προχωρήσει το παιχνίδι, και έχετε πάρει ένα κάρο μετάλλια, κάντε το εξής απλό (όταν είστε στο DOS):

COPY NICK.PLT JOHN.PLT. Σημειώστε ότι τα ονόματα είναι ενδεικτικά, και μπορείτε να βάλετε ότι θέλετε εσείς.

Με αυτό, θα πάρετε τον πιλότο NICK και θα φτιάξετε έναν ολόιδιο με το όνομα JOHN. Αυτό το κάνετε όσες φορές θέλετε με όσα ονόματα θέλετε. Τώρα, μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε οποιονδήποτε από τους καινούργιους σας πιλότους, για να παίξετε και επίσης όποιον ή όποιους θέλετε για να σας βοηθούν στις αποστολές σας.

Αυτά τα ολίγα. Ουφ!

BLUES BROTHERS

Εάν έχετε το EOL, μπορείτε να κάνετε

τη ζωή σας πιο εύκολη με τα ακόλουθα:
Για άπειρες ζωές, παίξτε με την διεύθυνση b4bf.
Για άπειρη ενέργεια, παίξτε με την διεύθυνση b4b0.

TITUS THE FOX

Ζητάτε και ξαναζητάτε κωδικούς. Ορίστε λοιπόν οι κωδικοί για τα επίπεδα 3 εώς 14.

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
3	E963
4	D2C7
5	A58F
6	4B1F
7	963E
8	2C7D
9	58FA
10	B1F4
11	63E9
12	8FA5
13	1F4B
14	7D2C

PCMAN

Αλλο ένα tip για όσους έχουν το EOL. Για άπειρες ζωές σε αυτό το παιχνίδι, ρίξτε μια ματιά στην διεύθυνση 16b0.

EYE OF THE BEHOLDER 2

Κάντε Aid στους χαρακτήρες σας και μετά Dispell Magic. Θα παρατηρήσετε ότι τα Hit Points θα ξεπερνάνε τα βασικά Hit Points του χαρακτήρα. Αν το επαναλάβετε πολλές φορές, τότε δεν θα αντιμετωπίζετε προβλήματα με δύσκολα τέρατα.

DEFENDER OF THE CROWN

Φαίνεται πως πολλοί παίζουν ακόμα το παιχνίδι αυτό, αφού και τηλέφωνα μας παίρνετε και γράμματα μας στέλνετε. Δείτε λοιπόν το ακόλουθο:
Για να κερδίσετε στην κονταρομαχία, κάντε τα εξής:
Στον πρώτο αντίπαλο, κάντε 1 κάτω, 7 αριστερά.
Στον δεύτερο, 3 κάτω, 7 αριστερά.
Στον τρίτο 5 κάτω, 7 αριστερά.
Μετά από αυτά, το πρωτάθλημα είναι δικό σας όπως επίσης και ο σεβασμός όλων των κατοίκων και αρχόντων της χώρας.
Τέλος, αν έχετε πρόβλημα με τα χρήματα σας και αν έχετε το EOL, ιδού μια πολύ καλή διεύθυνση που μπορείτε να πειράξετε: 447a DS.

AMIGA

Πολλά tips για Amiga αυτόν τον μήνα, και τα περισσότερα είναι των αναγνωστών.
Ας αρχίσουμε όμως.

SUPER CARS 2

Επειδή το είδαμε να κυκλοφορεί και να παίζεται εκτενώς τώρα τελευταία, ορίστε ένα tip:
Αντί για τα ονόματά σας, δώστε για τον πρώτο παίκτη WONDERLAND και για τον δεύτερο THE SEAR. Θα δείτε ωραία πραγματάκια.

TRODDLERS

Είναι puzzle game και με άλλα λόγια χρειάζεται κωδικούς. Ορίστε λοιπόν:

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
40	FIRSTGUNS
60	LOOSEM
72	RUMBLEHOT
80	RAINDROPS
88	GOODLUCK
99	HEAVYDUTY

HOLLYWOOD POKER PRO

Να γδύνεις κοπέλες σε STRIP POKER είναι πρώτον ωραίο και δεύτερο δύσκολο. Ετσι, ο φίλος μας BLACK-DETH, μας έστειλε ένα tip για το H.P.P. που σας βοηθά να γδύνετε τις κοπέλες γρήγορα - γρήγορα. Ιδού:
Στην οθόνη που επιλέγετε κοπέλα, διαλέξτε αυτήν που είναι δεξιά. Αφού αρχίσει η παρτίδα, μόλις γίνει η μοιρασιά έτσι και η κοπέλα πριν κάνει οτιδήποτε ποντάρει το μεγαλύτερο ποσό, τότε μπλοφάρει. Εσείς μετά από αυτήν την κίνηση, ποντάρετε το μικρότερο ποσό. Αν αυτή δεν αλλάξει σττάση, ποντάρετε και εσείς το μεγαλύτερο ποσό. Μετά από αυτό θα συνεχίσει ένας σιδηρόδρομος από ποννταρίσματα. Ισως πει "I DROP" ή "I CALL". Ετσι και πει "I DROP" καλώς, ετσι και πει "I CALL", τότε υπάρχουν οι εξής περιπτώσεις:
1. Να αλλάξει 1 χαρτί
2. Να αλλάξει 2 χαρτιά
3. Να αλλάξει 3 χαρτιά
4. Να αλλάξει 4 χαρτιά
5. Να αλλάξει 5 χαρτιά
6. Να μην αλλάξει χαρτιά

Αν προσφέρει κάποιο ρούχο της και ακολουθήσει την περίπτωση 1, τότε 99% μπλοφάρει. Αν δεν προσφέρει κάποιο ρούχο και ακολουθήσει την περίπτωση 1, ίσως έχει 2 διπλές, 4 όμοια, ή 4 συνεχόμενα. Αμα τύχει κάτι τέτοιο, μην πείτε I DROP, αλλά I STAY ή I CALL.
Αν ακολουθήσει την περίπτωση 2, τότε πείτε αμέσως I STAY, εκτός αν έχετε μια "δυνατή" τριπλή ή κάτι ανώτερο.
Αν ακολουθήσει την περίπτωση 3, και έχετε μια δυνατή διπλή ή κάτι παραπάνω, ποντάρετε. Αν όχι, πείτε I STAY ή I CALL.
Αν ακολουθήσει την περίπτωση 4, και έχετε οποιαδήποτε διπλή, ποντάρετε, Αν δεν έχετε τίποτα, πείτε I STAY ή I CALL.
Αν ακολουθήσει την περίπτωση 5, κάνετε ότι και στην προηγούμενη περίπτωση.
Αν ακολουθήσει την περίπτωση 6, και έχει προσφέρει κάποιο ρούχο, ισχύει ότι και για την πρώτη περίπτωση. Αν όχι πείτε αμέσως I STAY ή I CALL.
Αφού γδύσετε την πρώτη κοπέλα, πηγαίνετε στην αμέσως αριστερά. Και σε



αυτήν, ισχύουν τα ίδια με την προηγούμενη.
Τέλος, για να κλείσουμε, όπως λέει ο φίλος μας, ΠΟΤΕ μην κάνετε DROP, γιατί αλλιώς θα βγείτε χαμένοι. Αυτά τα ολίγα και καλό παιχνίδι.

FLASHBACK
Και περνάμε σε ένα πραγματικά εκπληκτικό παιχνίδι. Οι κωδικοί για το level EASY, είναι οι εξής:

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
2	LOUP
3	CINE
4	GOOD
5	BIOS
6	HALL

AMSTRAD CPC

NARCO POLICE
Γράψτε "dir" και θα δείτε όλες τις εντολές που διαθέτετε. Με G1, G2, G3 περνάτε στο αντίστοιχο group. Με M1, M2, M3 ρίχνετε missiles.

B.A.T.
Στην αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, μην παίξετε με αυττόν που σας προκαλεί. Παίξτε μόνοι σας ένα παιχνίδι. Προσοχή, πρέπει τουλάχιστον την πρώτη φορά να βρείτε τα σωσττά σχήματα. Μετά κάντε SEARCH και θα βρείτε τα πάντα. Μετά ξανακάντε SEARCH και θα βρείτε πάλι τα πάντα. Μετά κάντε SEARCH και ... (τα γνωστά). Αυτό γίνεται όσες φορές θέλετε.

PRINCE OF PERSIA
Τα φίλτρα, τα οποία σας δίνουν ένα ακόμα τριγωνάκι ενέργειας, βρίσκονται στο 2ο, 4ο, 7ο, 9ο επίπεδο.

LASER SQUAD
Εκπληκτικό το παιχνίδι και απλό το tip. Απλά, παίρνετε πάντα χειροβομβίδες. Είναι πάρα πάρα πολύ πιο ακριβείς και πάρα πάρα πολύ αποτελεσματικές.

SHADOW OF THE BEAST
Στην αρχή του παιχνιδιού και καθώς καττευθήνεστε προς τα αριστερά για να μπείτε στο HOME, θα παρατηρήσετε ότι λίγο πριν χάνετε μια ζωή σε κάποιο σημείο λόγω bug του προγράμματος.
Αν λοιπόν μόλις σκοτώσετε το 3ο πουλί που έρχεται καταπάνω σας αρχίσετε να κάνετε συνέχεια άλματα, θα δείτε ότι δεν πρόκειται να χάσετε τη ζωή.

ENDURO RACER
Στην πρώτη πίστα, στην εκκίνηση, αν πατήσετε ταυτόχρονα όλα τα function και τα cursor keys, τότε μέχρι το τέλος ττης τρίτης πίστας θα πηγαίνετε με μέγιστη ταχύτητα χωρίς να σας πειράζει κανείς. Προσοχή μόνο να μην πατήσετε κανένα άλλο πλήκτρο μέχρι το τέλος της πίστας γιατί το tip θα σταματήσει να λειτουργεί.

LEMMINGS
Ο κωδικός για την 60η πίστα, που είναι και η τελευταία του παιχνιδιού, είναι ο εξής: HMFIBINMFJ.
Χαρείτε απεριόριστα.

HERO QUEST
Ενα tip για το παιχνίδι της Gremlin.
Πηγαίνετε στην αποστολή "THE STONE HUNTER". Φύγετε αμέσως μόλις βγείτε στην αποσττολή και έχετε 100 χρυσά. Ξανακάντε το και θα γίνετε πλούσιοι.

CISCO HEAT
Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήσετε ταυτόχρονα F1, F2, F4 και F5, περνάτε στο επόμενο επίπεδο.

MASTER SYSTEM

ALIEN STORM
Για να μην χάσετε μια ζωή όταν ελέγχετε το sprite του robot και πέσει κάτω κάντε την special κίνηση και θα αναστηθεί. Ποιός τη χάρη σας.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Τρία tips για το παιχνίδι αυτό.

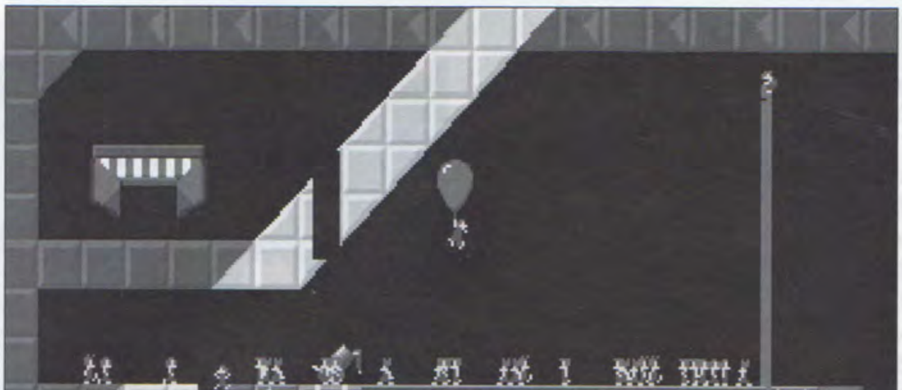
1. Στη λίμνη FATHOM, αφού σκοτώσετε το πρώτο χταπόδι που στέκεται μέσα σε ένα δοχείο, βάλτε τον ALEX στο στόμιο του δοχείου και πατήστε το down δύο φορές.

2. Στο κόκκινο βουνό για να αποκτήσετε εύκολα την μπάλα της τηλεπάθειας εύκολα, κάντα τα εξής:
Χτυπήστε το κοντινό τετράγωνο της νεκροκεφαλής και η τρύπα θα ανοίξει πιο πολύ. Μπείτε μέσα και αφού πάρετε την μπάλα της τηλεπάθειας, προχωρήστε πιο βαθιά και η τρύπα θα ανοίξει από την άλλη μεριά για να βγείτε.

3. Στο τέλος όταν βρίσκεστε στο δωμάτιο με τα πέντε τετράγωνα, πρέπει να τα πατήσετε με την εξής σειρά:
Ηλιος, κύματα, φεγγάρι, αστέρι, ήλιος, φεγγάρι, κύματα, δοχείο, αστέρι, δοχείο.

SUPER NES

PUSH OVER
Επειδή μέχρις στιγμής είστε καλά παιδιά, ορίστε οι κωδικοί για τα πρώτα 25





επίπεδα. Αν παραμείνετε καλά παιδιά, θα σας δώσουμε και τους υπόλοιπους.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

1 00512
2 01536
3 01024
4 03072
5 03584
6 02560
7 02048
8 06144
9 06656
10 07680
11 07168
12 05122
13 05634
14 04610
15 04098
16 12290
17 12802
18 13826
19 13314
20 15362
21 15878
22 14584
23 14342
24 10246
25 10758

Τα ολίγα.

JAMES BOND JUNIOR
Οι απαραίτητοι κωδικοί:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

2 0007
3 3675
4 9025
5 1813

LEGEND OF ZELDA

Αυτό που ακολουθεί, δεν είναι ακριβώς tip. Για την ακρίβεια, αν δεν προσέξετε, μπορεί και να χάσετε. Πάντως, αν θέλετε να γελάσετε, κάντε το εξής: Μόλις δείτε κάποιο κοτόπουλο στο δρόμο, βαρέστε το αλύπητα (αφήστε τους οικολόγους να λένε ότι θέλουνε). Αν το βαρέσετε αρκετά, θα δείτε ένα τσούρμο οικολόγους (ψέματα - κοτόπουλα είναι) να σας ορμάνε με πολύ απειλιτικές διαθέσεις. Αν σας βαστάει, καθήστε να δείτε τι γίνεται. Αν δεν έχετε τα κότσια φύγετε γρήγορα.



"Νίκο πράγματι δεν θα μάθουμε το όνομά σου"

SUPER MARIO KART

Αν νομίζετε πως οι πίστες είναι πολύ μικρές, μπορείτε να τις μεγαλώσετε. Για την ακρίβεια, μπορείτε να μικρύνετε τον εαυτό σας και έτσι να μεγαλώσουν οι πίστες. Αν θέλετε να κάνετε τα παραπάνω, κάντε το ακόλουθο: Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Y και στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα, πατήστε το πλήκτρο A.

MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE 2

Στο παιχνίδι αυτό, υπάρχει μια special οθόνη, στην οποία μπορείτε να επιλέξετε πολλά καλά πραγματάκια.

Αν έχετε 2 joypads, κάντε το ακόλουθο:

Μόλις εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων, πατήστε START στο δεύτερο joypad. Θα βγείτε σε μία οθόνη, όπου μπορείτε να επιλέξετε αριθμό παικτών κλπ. Μετακινήστε τον κέρσορα (πάντα με το δεύτερο joypad) μέχρι να φτάσει στην επιλογή options και πατήστε τα πλήκτρα A και B ταυτόχρονα. Κρατώντας τα πατημένα, πιέστε το πλήκτρο START. Θα εμφανιστεί μια διαφορετική τελείως οθόνη, στην οποία επιλέγετε πόσες ζωές θέλετε, το επίπεδο που θα παίξετε και δύο καινούργια επίπεδα δυσκολίας, τα Very Easy και Mania.

LIGHTNING FORCE

Αν νομίζετε ότι το παιχνίδι αυτό είναι πολύ δύσκολο και αν χάνετε όλα τα σκάφη σας γρήγορα, τότε κάντε το εξής:

Μόλις τελειώσει η εισαγωγή και εμφανιστεί το μήνυμα "Press Start", πατήσε ταυτόχρονα τα πλήκτρα A και START. Θα βγείτε σε μια οθόνη με επιλογές. Πηγαίντε στην επιλογή των πλοίων, και βάλτε τον αριθμό σε 0. Ξακινήσε το παιχνίδι και θα έχετε 99 σκάφη.

GAME BOY

BURAI FIGHTER DELUXE

Κωδικοί για το παιχνίδι, από τον φίλο μας Κώστα Σπυρόπουλο:

LEVEL: EAGLE
ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

2 HGKM
3 CPFG
4 JJCM
5 DKLF

LEVEL: ALBATROSS
ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ
2 HGMC
3 BMHB
4 DGBF
5 JGJH

LEVEL: ACE
ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ
2 GBHL
3 MHCB
4 CDMN
5 KDPG

Ο Κώστας, λέει επίσης ότι υπάρχει και ένα κρυμμένο level, που ττο παίζετε μόνο εάν έχετε τελειώσει το Ace. Οι κωδικοί του είναι οι εξής:

LEVEL: ULTIMATE
ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ
1 GDCP
2 LMCS
3 CCHL
4 HFKP
5 BNGN

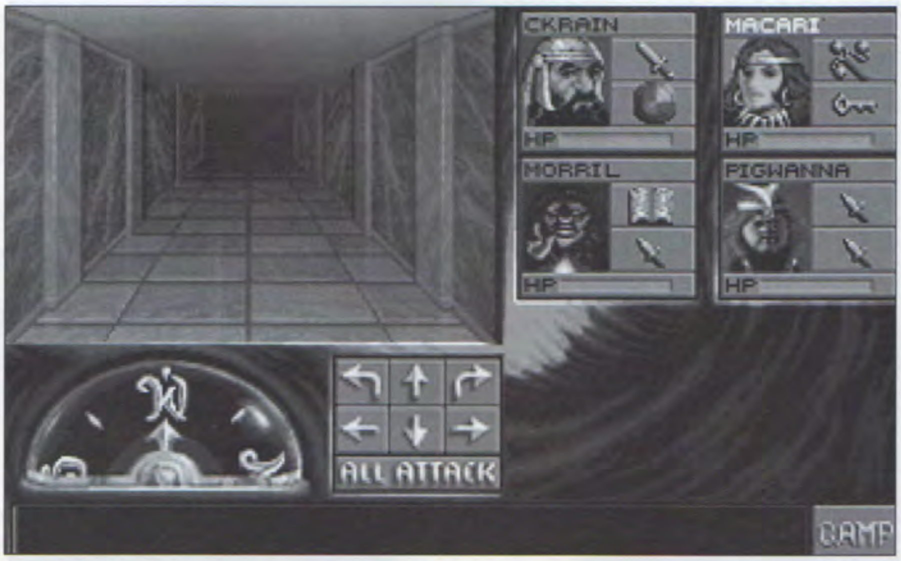


DUCK TALES

Οταν είστε στον Αμαζόνιο και συναντήσετε για δεύτερη φορά τον πιλότο σας Quack, ακολουθήστε την παρακάτω διαδρομή, για να φτάσετε συντομότερα και ακίνδυνα στον αρχηγό του level:
επάνω, πηδήξτε δεξιά στο τούβλο που εξέχει, πηδήξτε αριστερά επάνω στον τοίχο, αριστερά, επάνω με το σκοινί μέχρι να βρείτε τοίχο, δεξιά και κάτω στο άνοιγμα που θα βρείτε.

SUPER MARIO LAND 2

Τελειώστε το πρώτο επίπεδο του Mario Zone. Μετά ξαναπηγαίντε πίσω στο



επίπεδο και όταν φτάσετε στη μέση, θα δείτε ένα καμπανάκι, πάνω από κάτι παλούκια. Γίνετε bunny Mario, πηγαίντε στο καμπανάκι και χτυπήστε το. Περάστε μέσα από το σωλήνα και νγείτε στην άλλη μεριά. Λίγο παρακάτω, υπάρχει μια κρυμμένη καρδιά που σας χαρίζει μια ζωούλα. Πάρτε την, πατήστε START και SELECT και ξαναμπείτε στο επίπεδο. Κάθε φορά που θα το κάνετε, θα παίρνετε και μια ζωούλα. Τώρα, μπορείτε να ταράξετε το παιχνίδι.

SPIDERMAN

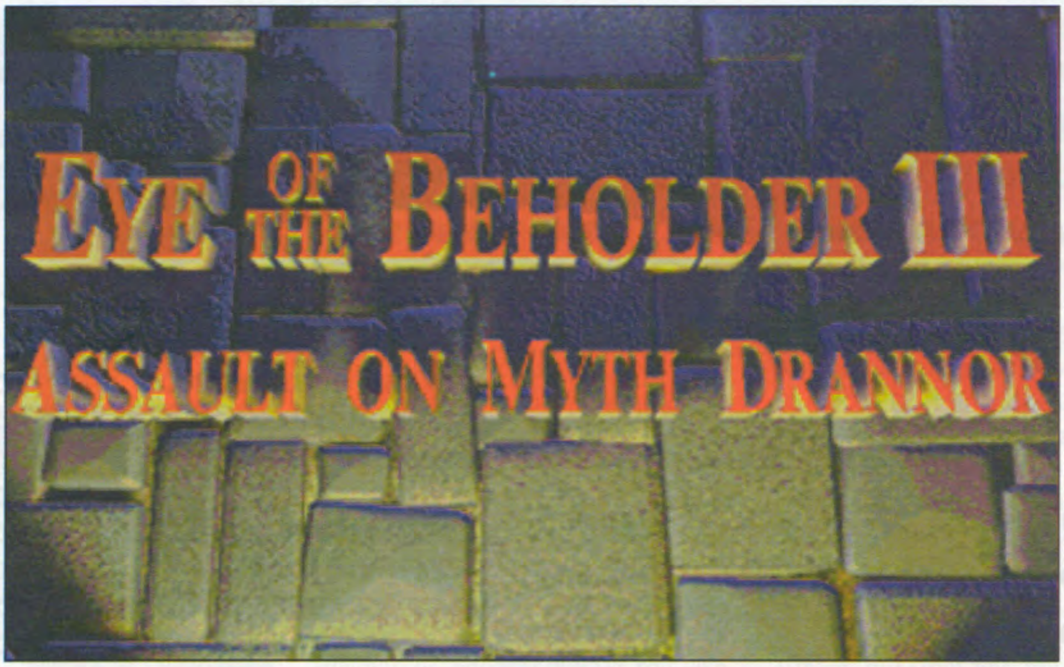
Αν έχετε πρόβλημα όταν πολεμάτε με τον Hobgoblin στο δεύτερο level, καθήστε τέρμα δεξιά και αρχίστε να τον κλωτσάτε. Θα του αφαιρείτε ενέργεια, αλλά οι βόμβες του δεν θα σας πετυχαίνουν, με αποτέλεσμα να τον νικήσετε εύκολα.

Αυτός ο μήνας, ήταν ο μήνας των αναγνωστών. Το 90% των tips που είδατε, ήταν tips που μας στείλατε εσείς και που δεν μπορούσαμε να μην τα βάλουμε. Τόσο κόπο κάνατε.

Πριν κλείσουμε λοιπόν, να ευχαριστήσουμε τους φίλους που έστειλαν τα tips: Γιάννη Παπαδόπουλο, Λεωνίδα Γαλάνη, Νίκο Μεγγούδη, Κώστα Σπυρόπουλο, Φώτη Νταγιάκο, Φώτη Τριανταφυλλίδη, Δημήτρη (που ξέχασε το επώνυμό του και δεν το έγραψε) και ιδιαίτερα τους ZERO BOYS TEAM, τον Αντώνη Δημητρακόπουλο και τον BLACKDETH, του οποίου θα βρείτε μια φωτογραφία να τριγυρνάει στις σελίδες των tips. Ιδίως όμως, οι ZERO BOYS, ήταν λίγο άτυχοι γιατί όταν ήρθε ο φάκελος με τα tips που έστειλαν, το τεύχος 36 είχε τελειώσει και δεν προλαβαίναμε να κάνουμε τίποτα. Από την άλλη, ο Αντώνης έστειλε τη μεγαλύτερη συλλογή tips που ήρθε ποτέ από αναγνώστη. 34 ολόκληρα tips!!! Εύγε Αντώνη και χαρά στο κουράγιο σου. Οπως καταλαβαίνεις βέβαια, δεν μπορούμε να τα δημοσιεύσουμε όλα και γι' αυτό επιλέξαμε κάποια.



Spell Shop



ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Αγαπητοί φίλοι adventurers... η στήλη Spell Shop αυτού του μήνα ίσως σας θυμίσει έντονα Talk show (ξέρετε από αυτά που γίνονται στην τηλεόραση και το ραδιόφωνο). Αυτό συμβαίνει γιατί καταφέραμε να σας παρέχουμε κάτι που δεν έχει ξαναγίνει από ανάλογο περιοδικό του χώρου. Στις επόμενες σελίδες θα δείτε δύο συνεντεύξεις που σίγουρα θα διαβάσετε με μεγάλο ενδιαφέρον. Επισκευτήκαμε τα γραφεία της Sierra στις Η.Π.Α. και μιλήσαμε με την Roberta Williams... Και όχι μόνο αυτό!!! Επισκευθήκαμε και τα γραφεία της S.S.I. και μιλήσαμε με την ομάδα που είναι υπεύθυνη για το Eye Of The Beholder III. Αλλά ας μην μακρυγορούμε... ο χρόνος κυλάει συνεχώς.

Πριν σας δείξουμε τι μας είπαν οι φιλικότατοι adventurers των εταιριών Sierra και S.S.I. καλό θα ήταν να δούμε και κάποιες κυκλοφορίες μελλοντικές που σίγουρα (όπως βλέπετε και από τις εικόνες) θα ταράξουν τον χώρο των adventures. Αρχικά να πούμε για το καινούριο παιχνίδι της Westwood που ονομάζεται "Lands Of Lore". Μόνο από τις εικόνες που είδαμε βέβαια δεν μπορούμε να κρίνουμε το playability και τους γρίφους, αλλά τουλάχιστον στο θέμα των γραφικών οι προγραμματιστές της Westwood έχουν κάνει φοβερή δουλειά (όπως πάντα άλλωστε). Αυτό που θα ήθελα να επισημάνω είναι ότι η εν λόγω εταιρία έχει αποκτήσει ένα στυλ στα γραφικά με το οποίο αναγνωρίζεται αμέσως. Η Sierra επίσης μας έστειλε κάποιες εικόνες από το Ecoquest 2: Lost Secrets Of The Rainforest. Το παιχνίδι είναι πολύ καλό (τουλάχιστον όσο είδαμε από το demo) και μας άφησε κατάπληκτους. Στο επόμενο τεύχος θα σας παρουσιάσουμε μια πιο εκτενέστερη παρουσίαση του παιχνιδιού. Μέχρι τότε λοιπόν υπομονή. Αυτά για τα νέα των εταιριών στο θέμα των παραγωγών που ετοιμάζονται. Τώρα όμως ας δούμε τις συνεντεύξεις των ίδιων εταιριών.

Η **Roberta Williams** λοιπόν ήταν πολύ φιλική μαζί μας και στην συζήτηση που είχαμε μαζί μας είπε τα εξής:

Ερώτηση : Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Πως ξεκινήσατε να ασχολείστε με την βιομηχανία των υπολογιστών; Πιστεύατε ότι τα παιχνίδια σας και γενικά η εταιρία σας θα γινόταν τόσο μεγάλη;



Απάντηση : Ασχολούμαι με υπολογιστές εδώ και 18 χρόνια, από την στιγμή που ο άντρας μου Ken ήταν προγραμματιστής υπολογιστών. Συνήθιζα να περνάω τον καιρό μου στα γραφεία των εταιριών για τις οποίες δούλευε και να τον βοηθάω. Τον βοηθούσα να φορτώνει προγράμματα, να αλλάζει tapes ή Disk drives. Είχα μάθει και προγραμματισμό εκείνη την εποχή και μάλιστα δούλευα σαν αρχάριος προγραμματιστής για μια εταιρία στο Los Angeles που πουλούσε μπαχαρικά. Οσων αφορά την Sierra όμως, ο Ken και εγώ την ιδρύσαμε το 1980 όταν σχεδίασα ένα adventure που ονομαζόταν Mystery House. Ηταν γραμμένο για Apple II. Ηταν το πρώτο graphic adventure στην ιστορία. Εγώ το δημιούργησα και έκανα τα γραφικά και ο Ken το έκανε πρόγραμμα. Βάλαμε μια μικρή αγγελία σε ένα περιοδικό υπολογιστών και περιμέναμε ανταπόκριση. Εκείνη την εποχή δεν είχαμε φανταστεί ότι αυτή η εταιρία δύο ατόμων θα γινόταν τόσο μεγάλη - στην πραγματικότητα νομίζαμε ότι θα παρέμενε πάντα με δύο υπαλλήλους. Σκεφτήκαμε ότι αν πουλούσαμε αρκετά παιχνίδια έτσι ώστε να έχουμε κάποια οικονομική άνεση, ζώντας παράλληλα στα βουνά της California, θα είμασταν ευτυχισμένοι. Βέβαια τώρα ζούμε όλοι στα βουνά της California αλλά μαζί με εμάς και άλλοι 600 υπάλληλοι.

Ε : Σε μια βιομηχανία που κυριαρχεί το αντρικό φύλλο υπήρχε κάποια αποξένωση προς εσάς; Γιατί δεν ασχολούνται οι γυναίκες με αυτόν τον τομέα;

Α : Ποτέ δεν αντιμετώπισα αποξένωση. Αυτό μάλλον εξηγείται από την σχέση μου με τον Ken που είναι πολύ καλός προγραμματιστής και συγχρόνως πρόεδρος της εταιρίας. Αλλά πιστεύω ότι ο λόγος ήταν ότι τα παιχνίδια μου



πουλούσαν και φυσικά όταν είναι κάποιος καλός σε μια δουλειά λαμβάνει και τον ανάλογο σεβασμό. Για τις γυναίκες που ασχολούνται με αυτό τον τομέα, συμβαίνει γιατί τα παιχνίδια γενικά απευθύνονται στο ανδρικό αγοραστικό κοινό. Είναι πολύ δύσκολο για μια γυναίκα να κατασκευάσει ένα adventure για άνδρες. Οταν σχεδιάζω ένα παιχνίδι προσπαθώ να μην κλείνει προς ένα φύλλο, απλώς να έχει μια καλή ιστορία. Νομίζω ότι από την στιγμή που υπάρχουν όρια στο παιχνίδι που σχεδιάζω και οι άντρες και οι γυναίκες μπορούν να το απολαύσουν.

Ε : Ποιο είναι το πόστο σας μέσα στην Sierra;



Α : Η θέση μου στην εταιρεία είναι Director Of The Board και ανεξάρτητη Game Designer.

Ε : Δουλεύετε σε κάποια σχέδια με τον άντρα σας;

Α : Οχι πια. Το τελευταίο προϊόν που δούλεψα μαζί με τον Ken ήταν το King's Quest VI στο οποίο δημιούργησε την εισαγωγή. Από τότε ο Ken δεν έχει ελεύθερο χρόνο για προγραμματισμό. Τώρα το μόνο που κάνει είναι να διευθύνει την εταιρία!

Ε : Η σειρά King's Quest ήταν η πιο δημοφιλής από τα παιχνίδια σας. Η σειρά τελειώνει ή μήπως θα ακολουθήσουν και άλλα... ίσως ένα King's Quest 7;

Α : Πάντα θα υπάρχει ένα King's Quest αν αρέσει στον κόσμο. Οπωσδήποτε θα υπάρξει King's Quest 7, αλλά θα κυκλοφορήσει τουλάχιστον γύρω στα Χριστούγεννα 1994, ίσως και αργότερα.

Ε : Μπορείτε να δώσετε στους ανα-

γνώστες μια χρονολογική σειρά με την οποία ξεκινάτε την δημιουργία ενός παιχνιδιού; Φτιάχνετε το σενάριο πρόχειρα και μετά προσθέτετε τους γρίφους ή μικρά κομμάτια τα οποία ενώνετε στην συνέχεια;

A : Οταν γράφω ένα παιχνίδι, το πρώτο που κάνω είναι να βρω μια μικρή ιστορία... τα adventures ξέρετε ότι πρέπει να είναι οριοθετημένα σεναριακά. Οταν ξέρω σε γενικά πλαίσια την ιστορία γράφω το σενάριο μέχρι 50 σελίδες σαν να έχω γράψει μια μικρή νουβέλα. Τότε αρχίζω να φτιάχνω τον "κόσμο" στον οποίο εξελίσσεται η ιστορία. Αυτό γίνεται με τον σχεδιασμό ενός χάρτη με τις τοποθεσίες. Σε αυτές σκέφτομαι ποιοι γρίφοι θα αρμόζουν με το καθε ένα μέρος και γενικότερα στο σενάριο. Στην συνέχεια αρχίζει ο πιο τυπικός σχεδιασμός ακολουθώντας το σενάριο και τον χάρτη από την αρχή ως το τέλος. Μετά δημιουργούνται τα γραφικά, το animation, ο προγραμματισμός, το κείμενο και τέλος η μουσική και τα ηχητικά εφφέ. Τελειώνουμε την διαδικασία στέλνοντας το σχεδόν έτοιμο παιχνίδι στους play testers ενώ παράλληλα το ελέγχουμε και εμείς.



E : Οταν δημιουργείτε ένα παιχνίδι σκεφτόσαστε την ιστορία ή λαμβάνετε υπ'όψιν σας και τις απαιτήσεις του μηχανήματος;

A : Φυσικά και λαμβάνω υπ'όψιν μου τις δυνατότητες των μηχανημάτων... για να μην φτιάξω κάτι που δεν μπορεί να γίνει. Επίσης το σκέφτομαι για να μην χρειαστεί να κάνω πίσω σε κάποιο θέμα. Τα σενάρια είναι πολύ ανοικτά. Μπορούν να ειπωθούν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Παρτε για παράδειγμα τα βιβλία ή τον προφορικό λόγο... δεν έχουν καμία σχέση με την τεχνολογία. Μια καλή ιστορία δεν χρειάζετε την τεχνολογία... αυτή είναι το κερασάκι στην τούρτα.

E : Εχετε γράψει πολλά παιχνίδια. Υπάρχει κάποιο που είναι το αγαπημένο σας ή σας αρέσει να γράφετε γενικά μέσα σε κάποια αγαπημένα θέματα;

A : Το αγαπημένο μου παιχνίδι είναι το King's Quest IV, ίσως γιατί αναφέρεται στην Rosella. Εχω κάποια κοινά στοιχεία με την Rosella. Και, ουσιαστικά, η Rosella θα είναι ο βασικός ήρωας στο King's Quest VII.

E : Κατά πόσο αλλάζει ο σχεδιασμός ενός παιχνιδιού από την αρχή μέχρι το τελικό προϊόν; Πόσο καιρό χρειαστήκατε για το King's Quest VI;

A : Ενα παιχνίδι μπορεί να αλλάξει δραματικά ή και καθόλου, αναλόγως τον σχεδιαστή. Προσωπικά, πιστεύω ότι ένας καλός σχεδιαστής θα κάνει πολύ λίγες αλλαγές μέχρι το τέλος. Δεν είναι καλό να κάνεις τρελλές αλλαγές όσο ο σχεδιασμός του προγράμματος εξελίσσεται. Ενας καλός σχεδιαστής ξέρει τα όρια που δεν πρέπει να περάσει, ξέρει τι θέλει και προσκολλάται στο αρχικό σχέδιο όσο αυτό είναι δυνατό. Ενα σχέδιο είναι ή καλό ή άσχημο. Πολύ λίγες είναι οι στιγμές που θα μπορέσει ένας σχεδιαστής να κάνει ένα κακό σενάριο να γίνει καλό. Το King's Quest VI μας πήρε γύρω στους 14 μήνες από τον σχεδιασμό μέχρι τις αποστολές.

E : Ποια είναι τα σχέδια σας για τον ερχόμενο χρόνο; Πιστεύετε ότι τα μηχανήματα με CD θα κυριαρχήσουν; Θα φτιάξετε εκδόσεις για CDI ή CDTV;

A : Το επόμενο σχέδιο είναι ένα παιχνίδι τρόμου για CD. Ο τίτλος προς το παρόν είναι Phantasmagoria. Θα χρησιμοποιεί 3d rendered γραφικά που θα βασίζονται σε ηθοποιούς και σε ένα μηχάνημα Silicon Graphics Workstation. Θα έχει από την αρχή χρησιμοποιώντας τους ηθοποιούς ομιλία. Είναι προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει τον Μάρτιο 1994. Φυσικά και βλέπω τα CD να κυριαρχούν αλλοιώς δεν θα δούλευα την ιστορία σε CD. Προς το παρόν, η Sierra δεν έχει προγραμματίσει παιχνίδια για CDI ή CDTV.

E : Με τι ασχολείστε για να ξεκουραστείτε από τους υπολογιστές;



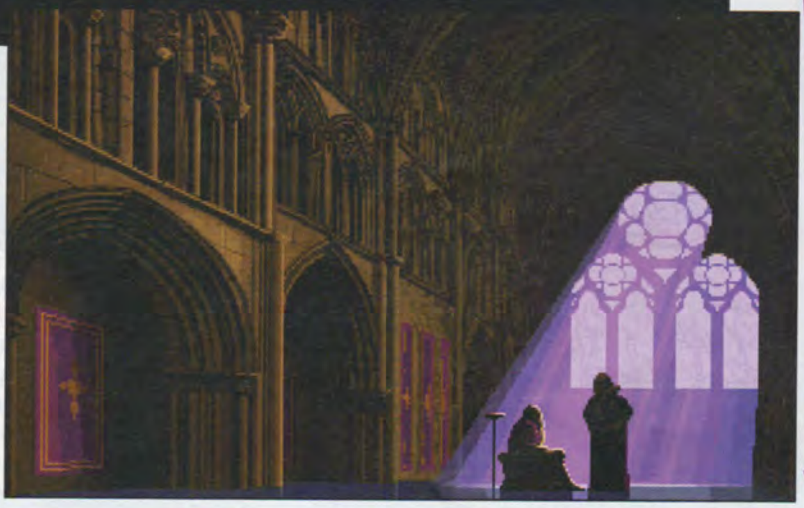
A : Κάνω Aerobics, διαβάζω βιβλία, ταξιδεύω και πηγαίνω στον κινηματογράφο.

E : Είσασταν μια από τις πρώτες εταιρίες που βάλατε soundtrack ενός παιχνιδιού σε Cd. Υπάρχει πιθανότητα στο μέλλον να συνεργαστείτε με αστέρια της Pop/Rock για να σας γράφουν την μουσική;

A : Είναι πάρα πολύ πιθανό ή Sierra να συνεργαστεί με διασημότητες της Pop/Rock για να γράψουν την μουσική για κάποιο παιχνίδι. Στην πραγματικότητα το έχουμε ήδη κάνει. Στο Space Quest III, χρησιμοποιήσαμε μουσική που έγραψε για εμάς ο Bob Seibenberg των κλασσικών Supertramp. Σκεφτόμαστε να χρησιμοποιήσουμε μουσική φτιαγμένη από τους Emerson, Lake and Palmer. Προσωπικά θα ήθελα να γράψει μουσική για εμάς ο Phil Collins. Μήπως τον ξέρει προσωπικά κανείς σας;

Πιστεύω ότι μάθατε αρκετά στοιχεία που δεν γνωρίζατε για τον τρόπο λειτουργίας της Sierra. Δεν θα μείνουμε όμως εκεί. Από την άλλη πλευρά βρίσκονται τα Role Playing Games. Αυτά τα παιχνίδια έχουν γίνει ταυτόσημα με την S.S.I. όπως τα adventures με την Sierra. Δείτε λοιπόν τι μας είπαν οι υπεύθυνοι για το Eye Of The Beholder III





σε αποκλειστική συνέντευξη που μας παραχώρησαν. Μιλάμε φυσικά για τους **David Lucca και Nicolas Beliaeff.**

E : Η κατάσταση στην Ευρώπη έχει ησυχάσει σχετικά με την διακοπή της συνεργασίας σας με την Westwood. Πόσο αρνητικά επιρρέασε την S.S.I.;

A : Δεν μας επιρρέασε συμαντικά γιατί ξέραμε ότι η Westwood ήθελε να ανεξαρτητοποιηθεί και ότι βρίσκονταν σε διαπραγματεύσεις με την Virgin για το μέλλον, αλλά απογοητευθήκαμε με το ότι δεν θα δουλεύαμε στο μέλλον ξανά μαζί. Είχαμε μια μακροχρόνια και επιτυχημένη συνεργασία για αρκετό καιρό.

Ηταν οι αγαπημένοι μας προγραμματιστές και ήταν λίγο σκληρό που τους χάσαμε.

E : Οταν τα δύο πρώτα παιχνίδια είχαν κυκλοφορήσει σε πιο βαθμό τους επιρρεάζατε;

A : Οταν η Westwood ξεκίνησε να φτιάχνει το Eye I, είχαν ήδη κατασκευάσει πολλά προγράμματα για εμάς και τους είχαμε απόλυτη εμπιστοσύνη για την δημιουργία ενός παιχνιδιού με ποιότητα. Η S.S.I. σαν εταιρία πιστεύει ότι οι σχεδιαστές πρέπει να έχουν πάθος με την δουλειά τους και σχετικά με την Westwood τους είχαμε δώσει απόλυτη ελευθερία. Εμείς απλά βεβαιωθήκαμε ότι το παιχνίδι παιζόταν ευχάριστα... τα κυρίως στοιχεία που εκμεταλλεύτηκε η Westwood ήταν σχετικά με AD&D. Παρ'όλα αυτά ο David Lucca και ο George MacDonald πήγαν στο Los Angeles και πέρασαν αρκετές εβδομάδες παρακολουθώντας τα σχέδια και βοηθώντας όπου υπήρχαν προβλήματα.

E : Οι δικές τους μηχανές κερδίζουν το μεγαλύτερο μέρος της δόξας. Τώρα αυτός ο κώδικας ανήκει στην S.S.I.;

A : Οτι έχει σχέση με AD&D ανήκει στην S.S.I. Επειδή ορισμένα σημεία χρειάστηκαν την επέμβαση της τεχνολογίας της Westwood έπρεπε να αλλάξουμε κάποια πράγματα. Ευτυχώς, επειδή είχαμε τα σχέδια στην οθόνη δεν δυσκολευτήκαμε καθόλου. Επίσης ο Phil Gorrow, προγραμματιστής της Westwood μας βοήθησε σε όλες τις απορίες που είχαμε σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας του Eye I. Αυτή η κατάσταση μας επέτρεψε να αναλύσουμε καλύτερα το Eye II πολύ πριν αρχίσει να γίνεται ο κώδικας προγραμματισμού. Εκτός από τις αλλαγές προς το καλύτερο δεν θα φανεί διαφορά ανάμεσα στα παιχνίδια.

E : Πως θα είσαστε σίγουροι ότι θα μπορέσει να υπάρξει μια λογική συνέχεια τώρα που χρησιμοποιείτε άλλη ομάδα;

A : Κάνοντας το David Lucca να διευθύνει την ομάδα. Ο David ήταν Lead Tester για το Eye I και πέρασε πολύ καιρό στην Westwood. Ηταν επίσης Associate Producer για το Eye II και πιστεύω ότι βοήθησε πολύ στο να γίνει επιτυχία. Τώρα σαν Associate Producer και σχεδιαστής του Eye III μπορεί να καταλάβει κάποια λάθη που μπορεί να γίνουν και να τα διορθώσει. Επίσης είναι αυθεντία στο θέμα AD&D και μπορεί να αποδώσει τα νέα τέρατα που εμφανίζονται στο Eye III πιο έμπειρα. Ο David προσπάθησε να κατασκευάσει ένα πιο μεγάλο και εξελιγμένο παιχνίδι που δεν θα ξεφύγει όμως από την ιδέα. Πιστεύω ότι το καταφέραμε.

E : Μπορείτε να μας πείτε για το σενάριο του παιχνιδιού και για τις καινοτομίες αν υπάρχουν; Τι πείρα από ανάλογα games έχει ο προγραμματιστής του;

A : Το Eye Of The Beholder III εξελίσσεται στο κόσμο της TSR που ονομάζεται Forgotten Realms. Τα σκηνικά είναι τοποθετημένα στα αρχαία ερήπεια της πόλης Myth Drannor. Ηταν μια από τις μεγαλύτερες πόλεις στην εποχή της. Μια πόλη όπου τα elves και οι άνθρωποι ζούσαν αρμονικά. Αυτό μέχρι την στιγμή που μια φοβερά κακή οντότητα πήγε στην πόλη και προσπάθησε να την κατακτήσει χρησιμοποιώντας ένα στρατό από κακά πλάσματα. Η πόλη έπεσε τελικά αλλά έχοντας δώσει μεγάλα χτυπήματα στον αντίπαλο στρατό. Η πόλη δεν κατακτήθηκε. Οπως όλες οι ανάλογες πόλεις το Myth Drannor είναι μια πηγή ιστορίας. Το παιχνίδι εξελίσσεται χίλια χρόνια μετά την πτώση της πόλης. Η ομάδα πρέπει να αντιμετωπίσει το φοβερό lich που λέγεται Acwellan και να επανακτήσει ένα αντικείμενο που έχει αυτό, μια δουλειά πιο δύ-





σκολη από ότι ακούγεται. Φυσικά υπάρχουν πολλά τέρατα, γρίφοι και παγίδες που πρέπει να ξεπεράσουν οι ήρωες. Πολλά από τα τέρατα του Eye III εμφανίζονται πρώτη φορά σε παιχνίδι AD&D τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στο επιτραπέζιο παιχνίδι μιας και τα στατιστικά τους στοιχεία αναφέρονται στο manual του παιχνιδιού. Μια καλή διαφορά είναι η επιλογή "All Attack", ένα πιο φιλικό προς τον χρήστη χειρισμό των spells. Μετά από την πώληση των Eye I και II ζητήσαμε από το κοινό να απαντήσει σε κάποιες ερωτήσεις. Οταν συμπληρώθηκαν όλα τα ερωτηματολόγια τα αναλύσαμε και βρήκαμε ότι πολλοί είχαν πρόβλημα χειρισμού στην μάχη. Ετσι γεννήθηκε η επιλογή "All Attack". Αυτή επιτρέπει στον χρήστη να επιτεθεί με όλους τους χαρακτήρες ταυτόχρονα, αρκεί να έχει επιλέξει τους χαρακτήρες από πριν. Το σύστημα λειτουργίας των spells έχει γίνει πιο φιλικό. Πριν αν ήθελε ο παίκτης να αλλάξει κάποιο spell έπρεπε να χαλάσει τα ξόρκια που ήξερε και να ξαναδιαβάσει τα καινούρια. Τώρα δεν γίνεται αυτό. Επίσης χρησιμοποιούμε και μια νέα τεχνική επίθεσης -σχετική με τα polearms.

Επειδή είναι μακρυά μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους χαρακτήρες που βρίσκονται στις πίσω θέσεις.

Ε : Οι γρίφοι ήταν πιο ενδιαφέροντες στο Eye II από το Eye I. Τι είδους γρίφους να περιμένουμε από το επόμενο παιχνίδι;

Α : Οι γρίφοι και οι παγίδες έχουν κάνει το Eye αυτό που είναι. Αυτά το ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα hack and slash RPGs. Οι γρίφοι στο III θα είναι περισσότερο προκλητικοί από ποτέ. Με τους human χαρακτήρες να μπορούν να φτάσουν μέχρι το 18 level, κατάλαβα ότι πρέπει να μαγνητίσεις τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν το μυαλό τους.

Ε : Ενα από τα σχόλια που έγιναν για το Eye I και που διορθώθηκε στο Eye II ήταν η έλλειψη πύργων. Θα υπάρχει κάτι τέτοιο στο III;

Α : Ναι, θα υπάρχει. Από την στιγμή που το παιχνίδι εξελίσσεται σε μια ερειπωμένη πόλη προσπαθήσαμε να επεκτίνουμε το εξωτερικό περιβάλλον. Το ένα τρίτο του παιχνιδιού εξελίσσεται εξωτερικά, στο δάσος αλλά και στα ερήπεια της πόλης.

Ε : Εγιναν παράπονα για άνισες μάχες στο Eye II. Θα αλλάξει η ισορροπία στο παιχνίδι;

Α : Οι άνισες μάχες για τις οποίες λες είναι οι skeleton warriors στις κατακόμβες κάτω από το ναό και τα mind flayers στο πύργο. Ο λόγος που ήταν άνισες οι μάχες ήταν για να μάθουν οι παίκτες κι άλλες τακτικές εναντίον δυνατών αντιπάλων, κάτι που θα τους βοηθούσε στο τέλος. Αν θα αλλάξει; Η ισορροπία είναι πολύ σημαντική όταν σχεδιάζει κανείς ένα παιχνίδι. Δεν είναι βέβαιο αν θα αλλάξει. Το μόνο που μπορώ να πω σίγουρα είναι ότι όπως και στα υπόλοιπα παιχνίδια της S.S.I. η ισορροπία συνεχώς βρίσκεται υπό έλεγχο. Ελπίζουμε ότι αυτή η ισορροπία στο τελικό προϊόν βρίσκεται σε ένα επίπεδο στο οποίο προκαλεί αλλά και διασκεδάζει.

Ε : Θα προτιμούσα μια επιλογή διαμόρφωσης του επιπέδου δυσκολίας όπως και στα άλλα παιχνίδια της S.S.I. Θα υπάρξει κέτι τέτοιο στο Eye III;

Α : Μια τέτοια επιλογή μας απασχόλησε αλλά απορίφθη-

κε. Αλλά δεν ξεχνάμε την επιλογή αυτή. Σίγουρα θα το ξανασκεφτούμε αλλά έτσι κι αλλιώς θα γίνει στα μελλοντικά παιχνίδια.

E : Να περιμένουμε ένα Eye IV ή μια έκδοση σε CD;

A : Μια έκδοση του Eye III για CD ήδη κατασκευάζεται. Οσο για το Eye IV υπάρχουν οι ιδέες αλλά θα πραγματοποιηθούν ανάλογα με την επιτυχία του Eye III. Επίσης πρέπει να λάβουμε υπ'όψιν μας και το επίπεδο των χαρακτήρων. Τελειώνοντας το Eye III οι χαρακτήρες θα βρίσκονται γύρω στο 18 level. Θα άρεσε στον κόσμο ένα παιχνίδι πολύ δύσκολο για να ανεβει level και τι τέρατα να βάλεις για να αντιμετωπίσει μια ομάδα αυτού του επιπέδου; Μόνο ο χρόνος θα δίξει αν το Eye IV θα γινει πραγματικότητα.

E : Πόσο χρόνο σας πήρε για την κατασκευή του και πότε θα τελειώσει;

A : Ο σχεδιασμός του Eye III άρχισε τον Μαρτιο του 1992 και λογικά θα βγει στην αγορά την άνοιξη του 1993. Πολλές ώρες έχουν ξοδευτεί για το πρόγραμμα και άλλες τόσες θα ξοδευτούν μέχρι να διατεθεί στην αγορά έτοιμο.

E : Τέλος, ποιο είναι το πιο δύσκολο στοιχείο όταν σχεδιάζεις ένα παιχνίδι σαν το Eye Of The Beholder;

A : Πιθανόν η πιο μεγάλη απορία όταν σχεδιάζεις το πρόγραμμα είναι η "Θα είναι διασκεδαστικό;". Οτι θεωρώ εγώ διασκέδαση δεν σημαίνει ότι όλοι έχουν την ίδια γνώμη. 3 ολόκληρες μέρες συζητούσαμε για το τι σημαίνει διασκέδαση στον καθένα μας. Παράλληλα, πήραμε και γνώμες από το αγοραστικό κοινό από ερωτηματολόγια κτλ. Προσπαθήσαμε τέλος να συνδιάσουμε όλες τις γνώμες μαζί και ελπίζουμε (γιατί είναι το μόνο που μπορούμε να κάνουμε) να διασκεδάσει το κοινό.





Σειρά όμως έχει το περίφημο **Gateway.** Πέρα από τις συνεντεύξεις το Spellshop σημαίνει λυσεις. Σας δίνουμε λοιπον την λύση του Gateway που αρχίζει να κατακτά ήδη τους adveturers ανά τον κόσμο. Αρχικά λοιπόν πηγαίνετε ανατολικά και GET FLUTE, OPEN DOOR και ξανά δυτικά, GET ALL, SIT DOWN, OPEN DRAWER, GET FLASHLIGHT. Μετά πηγαίνετε ανατολικά και νότια. Στην συνέχεια UP, MOVE BOXES, GET ROD, GIVE A JEWEL TO THE RAT, GET ROD, DOWN, TURN ON FLASHLIGHT, ξανά DOWN, OPEN DOOR,ανατολικά, δυτικά, νότια, GET BOTTLE, CLOSE DOOR, TURN VALVE, TURN LEVER, INSERT ROD IN HOLE και πηγαίνετε δυτικά, δύο οθόνες ανατολικά, βόρεια, ανατολικά, βόρεια, ανατολικά, GET ALL και επιστρέψτε δυτικά, νότια, δυτικά, νότια, ανατολικά και ξανά νότια. Εδώ GROUND THE RADIANCE WITH THE WIRE, GET CYLINDER και πηγαίνετε βόρεια, δύο οθόνες δυτικά και ξανά βόρεια. PUTH THE CUBE IN THE CYLINDER, FIRE THE CYLINDER AT T_REX και βόρεια, GET RIFLE, δύο οθόνες νότια, UP, LOOK CORPSE, DROP WIRE, GET TALISMAN, WEAR TALISMAN, Πηγαίνετε DOWN και μετά δυτικά, FILL BOTTLE WITH WATER, ανατολικάδύο οθόνες, βόρεια, ανατολικά, δύο οθόνες βόρεια και ξανά ανατολικά, βόρεια, δυτικά, νότια, και δυτικά SAY BERTRAND, δυτικά, LOOK CRACKS, DROP JEWELS, GET COIN, πηγαίνετε δυτικά, INSERT COIN IN BLUE SLOT, PRESS BLUE BUTTON, DROP SWORD, GET OBLONG OBJECT, ανατολικά, TURN ON OBLONG OBJECT, THROW OBLONG OBJECT IN LAKE, νότια και μετά δυτικά, SEARCH MUD, GET METAL CARD. Στην συνέχεια πηγαίνετε ανατολικά, βόρεια δύο οθόνες και δυτικά. DROP ALL, GET TALISMAN, WEAR TALISMAN, δυτικά και νότια, GET JEWELS, δυτικά, GET SWORD, ανατολικά, βόρεια , δυτικά, GET ALL, DROP SWORD, GET RIFLE, DROP CYLINDER. Τώρα νότια, δύο οθόνες δυτικά, βόρεια, ανατολικά, δυτικά, GET CLIP, νότια, ανατολικά, δυτικά και βόρεια, INSERT CLIP IN RIFLE. Πηγαίνετε στην συνέχεια νότια δύο οθόνες, GO TO THE 22_STORY BUILDING, INSERT CARD IN THIRD SLOT, GET ALL, INSERT CARD IN FIFTH SLOT, βόρεια, LOOK IN THE SHADOWS, GET ROD, βόρεια, TOUCH ROD TO CELL, PRESS BUTTON ON ROD, EAT VEGETABLES, DRINK WATER, TOUCH ROD TO DOOR, PRESS BUTTON ON ROD. Τώρα πηγαίνετε δύο οθόνες ανατολικά και κάντε OPEN DOOR, πάλι ανατολικά, FIRE THE RIFLE AT THE DOOR, FIRE THE RIFLE AT THE DOOR. Τώρα πηγαίνετε νότια, δύο οθόνες βόρεια και CLIMB TREE, UP, GET AXE και στην συνέχεια δύο φορές DOWN, LOOK BEHIND THE HEDGES, MOVE THE GRATE, DOWN, βόρεια, δυτικά, PRESS BUTTON, PRESS LEVER. Στην συνέχεια πηγαίνετε ανατολικά, 3 οθόνες βόρεια και GIVE THE CREA-





TURE THE JEWELS, OFFER THE FLUTE TO THE CREATURE, GET AMULET, βόρεια και UP, POINT THE MIRROR AT THE ROBOT, ανατολικά, PUSH RED BUTTON, PULL LEVER, PRESS BLACK BUTTON. Τώρα συνεχίστε ανατολικά, κάντε 4 φορές WAIT, δυτικά δύο φορές, LISTEN TO BERTRAND, περιμένετε ξανά 3 φορές WAIT και μετά ανατολικά, THINK EVIL, THINK EVIL!!!!!!!!!!! Ετσι τελειώνει και το Gateway.

Πέρα από τις λύσεις που θα υπάρχουν κάθε μήνα στο Spell Shop, θα σας παρέχουμε όσο το δυνατόν περισσότερα hints από adventures που σας δυσκολεύουν, έτσι όπως φαίνεται να εννοηθεί από τα πολλά γράμματά σας. Ετσι, πιστεύω ότι όλοι θα μένουν ικανοποιημένοι... Σίγουρα αν τα σημεία που θα αναφέρουμε δεν σας απασχολούν στο παρόν, ίσως να σας δυσκολέψουν στο μέλλον! Στα γράμματα σας λοιπόν...

Πρώτο γράμμα από τον φίλο μας Γιώργο Κοντολαιμάκη από την Αθήνα. Ρωτάει ο φίλος μας πως θα βρει το lighter στα ντουλάπια της κουζίνας στο περίφημο CHRONOQUEST της Psygnosis στην έκδοση για Atari. Πολύ σωστά φίλε Γιώργο μας υπέδειξες την έκδοση γιατί υπάρχουν κάποιες διαφορές με τις υπόλοιπες. Στην έκδοση για Atari λοιπόν ακολούθησε τις παρακάτω κινήσεις: από το Entrance hall πήγαινε west στο Dining room και στην συνέχεια north στο Kitchen. Εκεί TAKE BOTTLE από τον πάγκο και DROP THE WINE. Αμέσως στο inventory σου θα εμφανιστεί ένα εικονίδιο με κυματάκια. Τώρα USE CABINET (αυτόν που βρίσκεται στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης σου) χωρίς να χρειαστεί να τον ανοίξεις πρώτα. LOOK AT CABINET και παίρνεις μια καλύτερη εικόνα του safe που βρίσκεται μέσα. Τώρα USE PICTURE ON SAFE (αυτήν με το safe dial) και το ανοίγεις. Βρίσκεις μέσα τα money και το lighter. Ετσι δεν έχεις παρά να κάνεις GET LIGHTER και βρίσκεις τον αναπτήρα που έψαχνες. Οσο για την λύση που ζήτησες βρίσκεται στον δρόμο.

Περνάμε σε ένα άλλο θέμα που αναφέρετε σε πολλά από τα γράμματα σας, όσο και σε αρκετά από τα τηλέφωνα σας στα γραφεία του περιοδικού. Σε πολλά από τα adventures των εταιρειών Sierra και Lucas ορισμένοι από τους γρίφους είναι random. Στις λύσεις λοιπόν που παρουσιάζουμε στην στήλη αυτή ή ακόμα και στις λύσεις που σας στέλνουμε στο σπίτι σας, σας παρουσιάζουμε ΜΙΑ από τις λύσεις που υπάρχουν για ορισμένους γρίφους. Με αφορμή λοιπόν το γράμμα του φίλου Αδάμ Θοδωρή από τον Βύρωνα, που ζητάει τον συνδιασμό από τις πέτρες στην Κρήτη στο Indiana Jones IV, που όπως αναφέρει ακολουθεί την λύση που δημοσιεύσαμε και δεν γίνεται τίποτα, σας λέμε ότι όλοι οι συνδιασμοί στις πέτρες είναι random. Δεν έχεις λοιπόν παρά να δοκιμάζεις συνεχώς συνδιασμούς στις πέτρες μέχρι να βρεις τον σωστό συνδιασμό για να μπεις.

Πιστεύουμε να βρήκατε τις συνεντεύξεις που σας παρουσιάσαμε αρκετά ενδιαφέρουσες. Δυστυχώς λόγω έλλειψης χώρου δεν μπορούσαμε να παρουσιάσουμε κάποια ολοκληρωμένη λύση αυτό τον μήνα. Να είσαστε σίγουροι ότι θα "επανορθώσουμε" μελλοντικά. Οι εκπλήξεις δεν τελειώνουν ποτέ. Τέλος θα ήθελα να υπενθυμίσω για τελευταία φορά να ζητάτε ΜΙΑ λύση στα γράμματα σας. Αυτό γίνεται λόγω πληθώρας γραμμάτων και γιατί δεν μπορούμε να σας εξυπηρετήσουμε αν ζητάτε δύο ή και τρεις λύσεις. Ελπίζω να καταλάβετε το πρόβλημα και να μας βοηθήσετε στο μέλλον.

Μην ξεχνάτε επίσης να στέλνετε μαζί με το γράμμα σας και ένα γραμματόσημο αν θέλετε να σας στείλουμε κάποια λύση ταχυδρομικά. Οσοι τέλος από εσάς αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα με κάποιο adventure είμαστε στην διάθεση σας κάθε μέρα μέχρι τις 2 το μεσημέρι για να σας βοηθήσουμε όσο μπορούμε.

Ευχαριστώ για την κατανόηση. Μέχρι τον άλλο μήνα ΑΒΕ!

Αποκτήστε Χόμπυ!

Θέλετε να κατασκευάσετε αυθεντικά μοντέλα σύγχρονων ή είστε λάτρης τών ελικοφόρων αεροσκαφών και των ελληνικών θεμάτων; Σας αρέσουν μήπως τα πλοία, τα γρήγορα αυτοκίνητα, τά διαστημόπλοια ή οι αντίκες του παρελθόντος; Μήπως τά τηλεκατευθυνόμενα αεροπλάνα ή αυτοκίνητα;

Ολα αυτά και ακόμη περισσότερα περιέχονται στο μηνιαίο περιοδικό "Modelling", το οποίο σας αποκαλύπτει τη μαγεία και τα μυστικά του μοντελισμού και σας δείχνει βήμα προς βήμα όχι μόνο πως να κατασκευάσετε καλύτερα μοντέλα αλλά καί πώς νά τά πιλοτάρετε!

Κάθε τεύχος σας μαθαίνει γρήγορα νέες τεχνικές που καλύπτουν όλο το φάσμα του χόμπυ, από την πρώτη κόλληση μέχρι την τελευταία πινελιά!



Περιοδικό "Modelling"
11 τεύχη ΜΟΝΟ 4.500 δρχ.!

Οι συνεργάτες μας παρουσιάζουν γιά σάς όλα τά κιτ και προϊόντα της αγοράς, τα κριτικάρουν πριν αγοράσετε και σας παρέχουν πολύτιμα στοιχεία για όλες τις νέες κυκλοφορίες στην Ελλάδα αλλά και το εξωτερικό.

Σε κάθε τεύχος του "Modelling" θα βρείτε πολλές έγχρωμες φωτογραφίες που σας αποκαλύπτουν με κάθε λεπτομέρεια τα υπό παρουσίαση μοντέλα αλλά και τα πραγματικά αεροσκάφη, οχήματα, άρματα, με ιδιαίτερη έμφαση στα ελληνικά θέματα.

Ακόμα: Εκθέσεις, Διαγωνισμοί, Θέματα Αρχαρίων, Αγώνες τηλεκατευθυνόμενων, Αφιερώματα Ελληνικής Πολεμικής Αεροπορίας, Εργαλεία, Υλικά, Αξεσουάρ, Βιβλία, Club, Ταχυδρομικές παραγγελίες καί πολλά άλλα...



↓ ΚΟΨΤΕ ΕΔΩ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ↓

ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ - ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ!

☑ **ΝΑΙ!** Γράψτε με συνδρομητή στό περιοδικό "Modelling" γιά ένα χρόνο (11 τεύχη) στήν ειδική τιμή γνωριμίας τών 4500 δρχ. (- 25% από τήν κανονική τιμή τών 6000 δρχ.) Ταυτόχρονα μέ τό κουπόνι αυτό σάς στέλνω ισόποση ταχυδρομική επιταγή Νο...............................

Εγγύηση 100% : Σέ περίπτωση πού γιά οποιοδήποτε λόγο δέν μείνετε απόλυτα ικανοποιημένος, μπορείτε αφού λάβετε καί δείτε τό πρώτο τεύχος νά ακυρώσετε καί εμείς θά σάς στείλουμε πίσω όλο τό ποσόν τής συνδρομής!

ΕΠΩΝΥΜΟ.......................................ΟΝΟΜΑ...............................
ΟΔΟΣ.......................................ΑΡΙΘΜΟΣ...................
ΠΟΛΗ.............................Τ.Κ.......................(ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΣ)
ΗΛΙΚΙΑ...............ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ή ΣΠΟΥΔΕΣ.............................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ...
ΥΠΟΓΡΑΦΗ...

ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΣΗΜΕΡΑ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: "MODELLING", ΒΛΑΧΟΘΑΝΑΣΗ 18, ΑΘΗΝΑ 117 44.

ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΚΙΤ REVELL!

Εάν μάς ταχυδρομήσετε αυτό τό κουπόνι μαζί μέ τήν ταχυδρομική σας επιταγή μέσα σέ **επτά (7) ημέρες** από σήμερα, θά σάς στείλουμε **δώρο** μαζί μέ τό πρώτο σας τεύχος ένα εύκολο **συναρμολογούμενο κίτ αεροπλάνου τής γνωστής εταιρίας Revell** γιά νά ξεκινήσετε αμέσως!
Μή χάνετε λεπτό λοιπόν!
Συμπληρώστε τώρα -γιά νά μήν τό ξεχάσετε- τό κουπόνι καί στείλτε το στήν παραπάνω διεύθυνση.
Ατέλειωτες ώρες ευχαρίστησης σάς περιμένουν...

"MODELLING", Βλαχοθανάση 18, Αθήνα 117 44, **Τηλ:** 90.18.683, 90.28.582 **FAX:** 90.28.582

ΔΙΑΓΩ





Επειδή ξέρουμε ότι βαρεθήκατε να κερδίζετε PC, αυτή τη φορά μια Amiga 600 με monitor Philips έγχρωμο αξίας 180.000 δρχ. περιμένει κάποιον απο εσάς. Ενώ 10 ακόμα τυχεροί θα κερδίσουν απο ένα joystick Pacman αξίας 7.600 δρχ. Τα δώρα είναι προσφορά της ANEROUSSIS CONTROL, της μεγαλύτερης ελληνικής εταιρείας κατασκευής joystick.

ΝΙΣΜΟΣ

**Και τώρα τα γνωστά:
Συμπληρώστε το κουπόνι και
στείλτε το στην γνωστή
διεύθυνση Σπάρτης 75 Χαϊδάρι
12461 Αθήνα με την ένδειξη για
τον διαγωνισμό Amiga-Pacman.
Οσο για την κλήρωση, θα γίνει
στα γραφεία του User την
Δευτέρα 19 Ιουλίου 1993.**

ΚΟΥΠΟΝΙ

Ονοματεπώνυμο

Διεύθυνση **Πόλη** **Τ.Κ.**

Τηλέφωνο **Ηλικία**

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1) Πως λεγόταν το προηγούμενο joystick της Aneroussis Control..................................

2) Το νέο pacman είναι συμβατό με..................................

3) Τι σχέση έχει η ηλικία του User με την εγγύηση του Pacman..................................

ROLE PLAYING GAMES



THE CLASSIC DUNGEON

Ήταν γενικά αποδεκτό ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια είχαν πάντα απύχηση σε όλες τις ηλικίες και τα φύλλα. Ειδικά όμως ένα επιτραπέζιο όπως το Dungeons & Dragons δεν ήταν ότι καταλληλότερο για τις πολύ μικρές ηλικίες. Αυτό μάλιστα ήταν ευνόητο από τον καθένα αν αναλογιζόταν την πολυπλοκότητα των κανόνων αλλά συγχρόνως, και ένα πνεύμα συλλογικής σκέψης της ομάδας, ένα πνεύμα συνεργασίας που συχνά τα παιδιά των μικρών ηλικιών δεν έχουν.

Η TSR όμως, ξέροντας ότι ακόμα και τα πολύ μικρά σε ηλικία παιδιά εθίζονται σε τέτοια παιχνίδια πολύ εύκολα, αποφάσισε να κυκλοφορήσει μια επιτραπέζια έκδοση του κλασσικού Dungeons & Dragons που να απευθύνεται στις ηλικίες μέχρι 10 χρόνων. Οι κανόνες έχουν απλουστευτεί, δεν υπάρχουν πολλά ζάρια, γενικά είναι ότι καλύτερο θα μπορούσε να παράγει η δημοφιλής εταιρία για τα μικρά παιδιά. Ας δούμε όμως το παιχνίδι αυτό λίγο πιο αναλυτικά.

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**



Ανοίγοντας το κουτί βρισκόμαστε αντιμέτωποι με ένα τεράστιο board, χωρισμένο σε πολλά δωμάτια, στο οποίο προφανώς διεξάγεται όλο το παιχνίδι. Αυτό το board έχει διάφορους χρωματισμούς αναλόγως με το δωμάτιο και σε συγκεκριμένα δωμάτια γίνεται αναφορά στις δοκιμασίες που θα αντιμετωπίσουν οι παίκτες εκεί. Παράλληλα βρίσκουμε ένα πλήθος από κάρτες κατασκευασμένες από χαρτόνι στις οποίες απεικονίζονται οι ήρωες και τα τέρατα που θα συναντήσουν οι παίκτες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Πρέπει να αναφέρουμε επίσης ότι τα επίπεδα είναι χρωματισμένα με διαφορετικά χρώματα ώστε να ξεχωρίζουν αλλά και να υπάρχει ένα σημείο αναφοράς στο οποίο να βασίζονται οι κάρτες με τις οποίες παίζεται το παιχνίδι. Επίσης βρίσκουμε δύο κόκκινα εξάπλευρα ζάρια που μας προειδοποιούν για το πόσο απλό θα είναι το παιχνίδι στο σύνολο του. (Μην ξεχνάτε ότι στα υπόλοιπα παιχνίδια που έχουμε παρουσιάσει από την στήλη τα ζάρια αριθμούσαν συνήθως 6 διαφορετικά). Επίσης υπάρχουν 6 πλαστικές κόκκινες φιγούρες που αντιπροσωπεύουν τους παίκτες πάνω στο board. Τέλος υπάρχει ένα μικρό μπλε βιβλίο στο οποίο αναφέρονται όλοι οι κανόνες που χρειάζεται ο νεαρός παίκτης για να μπορέσει να καταλάβει το παιχνίδι και να παίξει άνετα χωρίς απορίες. Πιο συγκεκριμένα:

Στο βιβλίο των οδηγιών και κανόνων μετά από μια μικρή εισαγωγή για την προσφορά της TSR στον χώρο των Role Playing Games και την εξέλιξη της εδώ και 15 χρόνια που ξεκίνησε την δουλειά αυτή περνάμε μετά στην υπόθεση του παιχνιδιού. Σκοπός του παιχνιδιού βασικά, είναι να ταξιδέψει ο παίκτης μέσα από τα μπουντρούμια ενός υπόγειου λαβύρινθου και να μαζέψει θησαυρό 20.000 χρυσών νομισμάτων τουλάχιστον πριν βγει ξανά στον εξω κόσμο. Στην συνέχεια το βιβλίο αρχίζει να εξηγεί τον τρόπο που στύνεται το παιχνίδι. Αναλυτικότερα, ξεκινάει με τις κάρτες τεράτων στις οποίες εκτός από μια εικόνα και την ονομασία του εκάστοτε τέρατος βλέπει κανείς μια σειρά από 6 νούμερα που δείχνουν τους αριθμούς με τους οποίους μπορεί να χτυπήσει ή να χτυπηθεί το τέρας. Επίσης αναφέρεται και ακόμα ένα σημαντικό στοιχείο, τίποτε άλλο από το επίπεδο στο οποίο μπορεί να παρουσιαστεί ένα τέτοιο πλάσμα για ευνόητους λόγους. Οι κάρτες θυσαυρού αναφέρουν την αξία του αντικείμενου που απεικονίζουν. Αυτό που πρέπει να προσέξει ο παίκτης είναι ότι το πίσω μέρος στις κάρτες είναι χρωματισμένο ανάλογα με το επίπεδο στο οποίο αναφέρεται. Υπάρχει ένα σετ με κάρτες που αναφέρονται σε συγκεκριμένα ξόρκια αλλά δεν χρησιμοποιούνται στο βασικό παιχνίδι. Τέλος υπάρχουν οι κάρτες ηρώων στις οποίες εκτός από την εμφάνιση του παίκτη σε μορφή σχεδίου, υπάρχουν και κάποιες συγκεκριμένες και πολύ χρήσιμες πληροφορίες που ένας παίκτης που τον ενσαρκώνει θα πρέπει να γνωρίζει, έτσι ώστε να υποδηθεί τον ρόλο του (Role Plaing Game= παιχνίδι στο οποίο υποδύεσαι κάποιο ρόλο). Επίσης αναφέρονται και οι αριθμοί που χρειάζεται ο παίκτης όταν μάχεται με κάποιον αντίπαλο, που πρέπει να ρίξει με τα ζάρια για να τον χτυπήσει και να του κάνει ζημιά. Κάπως έτσι είναι και το πίσω μέρος της κάρτας, μόνο που σε αυτό το σημείο αναφέρονται οι αριθμοί που αντιπροσωπεύουν την ζημιά που μπορεί να δεχτεί ένας ήρωας από αντιπάλους πριν πεθάνει. Ευνόητο είναι ότι όσο λιγότερο κοιταχτεί το πίσω μέρος της κάρτας τόσο πιο πολύ θα συνεχίζεται να παίζετε με τον ίδιο χαρακτήρα. Το βιβλίο κανόνων αναφέρεται λογικά σε κάποια σημεία στα οποία ο παίκτης πριν να δει το board θα πρέπει να τα αξιοποιήσει ανάλογα.

Στο τμήμα του Rulebook που αναφέρεται σε πιο εξειδικευμένους κανόνες βρίσκουμε αρχικά τη κίνηση του παίκτη κάθε γύρο. Εξηγείται στο βιβλίο ότι ο μέγιστος αριθμός τετραγώνων στα οποία μπορεί να κινηθεί ο παίκτης είναι 5 τετράγωνα. Οι παίκτες φυσικά είναι ελεύθεροι να κάνουν όσα βήματα μπορούν, αλλά ποτέ πάνω από πέντε τετράγωνα. Οι παίκτες μπορούν να ανα-

καλύπτουν μυστικές πόρτες. Αν μπορέσει ένας παίκτης να ανακαλύψει μια μυστική πόρτα (και αυτό γίνεται σε συνάρτηση με την ικανότητα του αυτή, την οποία μπορεί να βρει κανείς πάνω στην κάρτα του ήρωα) μπορεί να οδηγήσει την ομάδα σε κάποια νέα τμήματα που έχει το κάστρο χωρίς να βάλει την ομάδα σε κάποιο νέο ιδιαίτερο κίνδυνο.

δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν παραπάνω από ένα τέρας σε κάποιο δωμάτιο την ίδια στιγμή. Το δεύτερο ευχάριστο είναι ότι το κάθε τέρας που εξοντώνει η ομάδα έχει πάνω του θυσαυρό, το οποίο σημαίνει αυτόματα ότι οι πιθανότητα να βγει η ομάδα από το μπουντρούμι γρηγορότερα αυξάνει.

Ενα άλλο τμήμα του Rulebook ασχολείται με ορισμένα ειδικά αντικείμενα που θα βρουν πολύ χρήσιμα οι παίκτες στην πορεία τους, αλλά συγχρόνως θα πρέπει να κοπιάσουν αρκετά για να αποκτήσουν. Αντικείμενα τέτοια είναι ένα μαγικό σπαθί που διευκολύνει την μάχη για τους παίκτες, κλουβιά στα οποία παγιδεύονται οι παίκτες και δεν μπορούν να αποδράσουν παρά μόνο με την βοήθεια των υπόλοιπων μελών της ομάδας κ.ο.κ. Το τελευταίο τμήμα του βιβλίου κανόνων ασχολείται με τις ικανότητες των ηρώων, αναλύει τα υπέρ και τα κατά τους, δίνει ουσιαστικά μια πλήρη περιγραφή του καθενός ξεχωριστά. Ο πολεμιστής ("Warrior") χρειάζεται για να ολοκληρώσει το παιχνίδι 20000 χρυσά νομίσματα ενώ παράλληλα πολεμάει καλύτερα από όλους. Το ξωτικό ("Elf") χρειάζεται 10000 χρυσά νομίσματα για να κερδίσει, δεν πολεμάει τόσο καλά, αλλά ανακαλύπτει πολύ εύκολα μυστικές πόρτες.

Ο νάνος ("Dwarf") χρειάζεται 10000 χρυσά νομίσματα για να κερδίσει, πολεμάει καλύτερα από το ξωτικό στην μάχη αλλά βρίσκει το ίδιο εύκολα μυστικές πόρτες. Ο μάγος ("Wizard") είναι επικύνδινος χαρακτήρας καθώς χρησιμοποιεί ξόρκια και χρειάζεται 30000 χρυσά νομίσματα για να κερδίσει.

Ο ιππότης ("Paladin") παίρνει τις πολεμικές ικανότητες του Warrior αλλά συγχρόνως μπορεί να θεραπεύει τις πληγές του, ενώ από την άλλη μεριά θέλει 30000 χρυσά για να κερδίσει.

Τέλος ο κλέφτης ("Thief") δεν είναι πολύ καλός πολεμιστής αλλά μπορεί να εκπλήσει τον αντίπαλο κάνοντας μεγαλύτερη ζημιά σε αυτόν. Για να κερδίσει το παιχνίδι πρέπει να βρει 20000 χρυσά νομίσματα.

Το τελευταίο μέρος του βιβλίου των οδηγιών αναφέρεται σε κάποιους κανόνες οι οποίοι δεν είναι απαραίτητοι, αλλά υπάρχουν για την περίπτωση που θελήσουν οι παίκτες να δυσκολέψουν το όλο παιχνίδι. Γι'αυτό τον λόγο δεν θα τους αναφέρουμε εδώ. Εμείς θα αρκεστούμε στο να πούμε ότι με αυτό το πακέτο μπορεί πλέον ο καθένας ανεξαρτήτου φύλλου και ιδιαίτερα ηλικίας να παίξει Dungeons & Dragons.



Αυτό ο κάθε παίκτης μπορεί να το κάνει όχι παραπάνω από τρεις φορές.

Ο παίκτης που έχει την ανάλογη κάρτα για εύρεση μυστικών πορτών μπορεί να την χρησιμοποιήσει χωρίς να ρίξει μια ζαριά.

Φυσικά το σημαντικότερο τμήμα του Rulebook δεν είναι άλλο από το τμήμα που αναφέρεται στις μάχες και τον τρόπο διεξαγωγής τους. Είναι το σημαντικότερο μέρος γιατί για να πάρουν κάποιους θυσαυρούς οι παίκτες θα πρέπει πρώτα απ'όλα να αντιμετωπίσουν κάποια τέρατα. Τα τέρατα μπορεί να τα συναντήσουν σε οποιοδήποτε μέρος εκτός από το δωμάτιο στο οποίο ξεκινούν οι παίκτες. Οταν γίνεται μια μάχη οι ήρωες χρησιμοποιούν το κόκκινο νούμερο της κάρτας τους.

Αν ρίξει τα δύο ζάρια ο παίκτης και ξεπεράσει τον κόκκινο αριθμό της κάρτας του παίκτη, τότε το τέρας εξοντώνεται. Αν η ζαριά είναι μικρότερη από αυτή της κάρτας του παίκτη τότε ο ήρωας δέχεται ζημιά από το τέρας.

Οταν γίνει αυτό ο παίκτης πρέπει να ρίξει άλλη μια ζαριά και ανάλογα με το νούμερο που φέρνει, ο ήρωας που αντιπροσωπεύει δέχεται κάποια αποτελέσματα που κυμαίνονται από άμεσο θάνατο μέχρι αστοχία. Εκτενέστερα, οι παίκτες μπορούν να συμβουλευτούν το βιβλίο αυτό, καθώς υπάρχουν πίνακες αναλυτικότατοι για κάθε περίπτωση ζαριάς πάνω στις μάχες. Το πρώτο "ευχάριστο" στην υπόθεση είναι ότι οι ήρωες



Τέλος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την εταιρεία Greek Software που διαθέτει το παιχνίδι και που μας παραχώρισε ένα πακέτο για την παρουσίαση του μέσα από την στήλη.

Μέχρι τον άλλο μήνα καλό adventuring.

Σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι - όποιο κι αν είναι αυτό- το πρώτο πράγμα που περιμένει ο αγοραστής να δει εκτός από τα ζάρια είναι κάποια πιόνια με τα οποία θα μπορεί να κινείται πάνω στο board του παιχνιδιού. Στην περίπτωση όμως του Dungeons & Dragons τα πράγματα δεν είναι τόσο απλό. Το περιβάλλον, ο κόσμος στον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι είναι τόσο μεγάλος που δεν επιτρέπει συμβατικά πιόνια. Παράλληλα, εκτός της πληθώρας των χαρακτήρων που εμφανίζονται κάθε φορά και που ο καθένας έχει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, η φαντασία είναι το συστατικό που πρέπει να χρησιμοποιηθεί πιο πολύ για να ικανοποιήσει τον παίκτη. Για αυτούς τους πολύ απλούς λόγους δεν μπορεί να γίνει χρήση των συνηθισμένων πιονιών σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Θέλοντας λοιπόν να τελειοποιήσουν το παιχνίδι οι κατασκευαστές πιονιών της εταιρείας Ral Partha σε συναργασία με την TSR κατασκεύ-ασαν μια ανεξάντλητη σειρά από πιόνια για χρήση στα Role Playing παιχνίδια. Οπως ίσως είδατε και από τις φωτογραφίες, όλες οι φιγούρες είναι κατασκευασμένες από μολύβι. Παράλληλα είναι λεπτομερέστατες καθώς απεικονίζουν ότι μπορεί να χρειαστεί μια ομάδα παικτών, από έναν Wizard μέχρι ένα Werewolf. Ολα τα πλάσματα έχουν την φιγούρα τους και όχι μόνο αυτό,.είναι έτσι κατασκευασμένες που μπορεί ο καθένας με λίγη δόση υπομονής να τις βάψει δίνοντας οπωσδήποτε έναν άλλο τόνο στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Αυτό είναι ίσως το σημαντικότερο στοιχείο, που κάνει το επιτραπέζιο παιχνίδι Dungeons & Dragons τόσο αγαπητό σε όλους όσους το γνωρίζουν η ατμόσφαιρα. Φανταστείτε πως σε κάποια στιγμή στο παιχνίδι η ομάδα σας βρίσκεται σε ένα σκοτεινό, υγρό μπουντρούμι και ανοίγοντας την επόμενη πόρτα βρίσκεται αντιμέτωπη με ένα Vampire. Σκεφτείτε τώρα τι ατμόσφαιρα δημιουργείτε όταν ο DM τοποθετήσει μια βαμμένη φιγούρα του Vampire μπροστά στην ομάδα με τα άσπρα δόντια του να γυαλίζουν σε αντίθεση με τα μαύρα ρούχα του που τον κάνουν ένα με τις σκιές. Πως θα ένοιωθε ο παίκτης που αντιμετωπίζει μια τέτοια κατάσταση έχοντας μπροστά του την φιγούρα βαμμένη και πως αν το Vampire δεν ήταν τίποτε άλλο από ένα πράσινο π.χ πιόνι όπως τα πούλια του τάβλι. Η σειρά των φιγούρων είναι ατελείωτη. Εσείς δεν έχετε παρά να κοιτάξετε ποιες είναι αυτές που είναι απαραίτητες για την διεξαγωγή του παιχνιδιού σας και να οπλιστείτε με υπομονή για να τις βάψετε. Αυτές με την σειρά τους αναλαμβά-νουν να δημιουργήσουν την ανάλογη ατμό-σφαιρα φαντασίας και έπους που θα διασκεδάσει τους φίλους σας και εσάς, από την στιγμή που θα παίζετε ένα παιχνίδι φαντασίας. Ευχαριστούμε την εταιρεία Greek Software για την διάθεση των φιγούρων που εμφανίζονται στις φωτογραφίες του άρθρου.





Stay cool

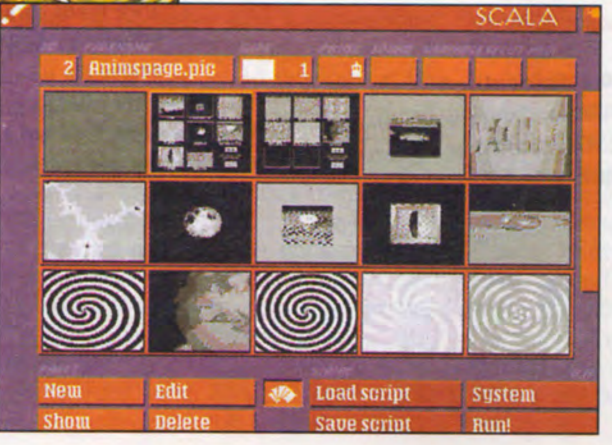
AMIGA USER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Amiga users σε όλη την Ελλάδα, μπορείτε να χαίρεστε απεριόριστα... όπως ίσως ήδη να είδατε σε μια από τις στήλες των News αυτού του μήνα κάτι ακούγεται για μια εντελώς πρωτοποριακή Amiga η οποία σίγουρα αν έχει τα χαρακτηριστικά που ψιθυρίζεται ότι θα έχει σίγουρα θα δημιουργήσει πανικό στο αγοραστικό κοινό όλου του κόσμου. Το μέλλον θα δείξει!



Μιλώντας για το παρόν και αφήνοντας το μέλλον στην στήλη "Κοντινό Μέλλον", αυτό το μήνα θα παρατηρήσατε το άρθρο σχετικά με το Vidi. Φυσικά, δεν είναι το μόνο μηχάνημα που κατασκευάστηκε για χρήση της Amiga για την επεξεργασία εικόνων Video. Πολλά ήταν τα μηχανήματα που κυκλοφόρησαν για τον ίδιο σκοπό και μάλιστα όλα ήταν αξιόλογα, γιατί απλά εκμεταλλεύονταν τις ικανότητες του υπολογιστή στο έπακρο. Σκεφτήκαμε λοιπόν, να σας παρουσιάσουμε άλλα 2 μηχανήματα, επί τροχάδην βέβαια μαζί με κάποιο ανάλογο software, για να δείτε τι κυκλοφορεί στην αγορά και σε περίπτωση που ενδιαφέρεστε για μια ανάλογη αγορά, να ξέρετε τι θα αντιμετωπίσετε.



Στο θέμα των μηχανημάτων, του Hardware δηλαδή, εκείνο που ξεχώρισε ήταν το DCTV της Digital Creations. Μπορεί να αποδώσει γραφικά και animation με αρκετά εκατομμύρια χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη χρησιμοποιώντας ειδικά format εικόνας. Τις εικόνες αυτές μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με οποιοδήποτε πρόγραμμα μπορεί να χειριστεί IFF εικόνες οι οποίες φορτώνουν γρήγορα και καταλαμβάνουν μικρό χώρο. Στο πακέτο που συνοδεύει το DCTV υπάρχει ένα καλό πρόγραμμα σχεδιασμού και επεξεργασίας εικόνας το οποίο μπορεί να "πιάσει" μια εικόνα Video σε πολύ λιγότερο χρόνο απ'ότι νομίζετε (λίγα δευτερόλεπτα είναι αρκετά). Το κατά της υπόθεσης είναι ότι το Video out της μηχανής αυτής είναι composite signal που το καθυστερεί.

Ενα άλλο μηχάνημα, το οποίο μάλιστα είναι αρκε-

τά φτηνότερο από το προηγούμενο είναι και το RocKey της RocTec Electronics. Εδώ φυσικά πρέπει να αναφέρουμε ότι απευθύνεται κυρίως στον hobbyίστα χρήστη της Amiga και όχι τόσο για επαγγελματικό επίπεδο και αυτό γιατί πρέπει να είναι συνδεδεμένο με genlock για να λειτουργήσει σωστά. Παράλληλα θα πρέπει να ξέρετε ότι το μόνο που μπορεί να κάνει είναι αλλαγή στα χρώματα, χωρίς να προσθέτει εφφέ ή κάτι ανάλογο που επιρρεάζει την οθόνη. Επίσης μπορεί να αλλάξει την φωτεινότητα προσθέτοντας σκιές εκεί που δεν υπήρχαν κτλ. Αν η ποιότητα της εικόνας που πάρθηκε με το Video είναι καλή, τότε τα αποτελέσματα που προσφέρει είναι καταπληκτικά, χωρίς όμως να αγγίζουν το τέλειο.



Το software που κυκλοφόρησε όμως είναι κάτι το διαφορετικό. Πρώτο ανάλογο πρόγραμμα ήταν το Scala της Silica. Οπως και το προηγούμενο είναι αρκετά καλό σαν πρώτη παρουσίαση. Είναι σε πολλά σημεία ίδιο με το παλιό scala. Μπορεί μάλιστα να χειριστεί πολύ καλά σήματα από MIDI, CDTV, LaserDisk, το νέο ION της Cannon. Με αυτό όχι μόνο μπορείτε να επεξεργαστείτε εικόνα που έχετε πάρει από Video, αλλά μπορείτε να τοποθετήσετε γραφικά πάνω από την εικόνα που έχετε επεξεργαστεί



Το τελευταίο πρόγραμμα για επεξεργασία εικόνας παρμένης από Video είναι το Videostudio 3 της ZVP. Συνεχίζοντας την καλή παράδοση των υπόλοιπων Videostudio στόχευσε στην αγορά των ανθρώπων που έχουν "ψύχωση" με τις εικόνες από Video που συνήθως βρίσκει σε ανάλογα περιοδικά. Υπάρχουν αρκετές ατέλειες γιατί όλοι ήθελαν να υπάρχει μια αρμονία σε σχέση με την μνήμη (δηλαδή να μπορεί να τρέχει το πρόγραμμα με όλες τις οθόνες, αλλά ακόμα και έτσι κάνει φοβερή δουλειά. Εχει πολλές καινούριες επιλογές, τις οποίες αξιοποιεί ανάλογα. Τέτοιες είναι η ένταξη κειμένου πάνω από την εικόνα, κάποια νέα και όμορφα fonts καθώς επίσης και ορισμένα εφφέ που δικαιώνουν όλους τους χρήστες για την επιλογή τους.

Αφού είδαμε μαζί και το Video γιατί δεν κοιτάμε και ορισμένα καλά πακέτα επεξεργασίας μουσικών θεμάτων. Τι; Αν δεν βγάλουμε τώρα όλοι οι συντάκτες ένα κλιπ πότε θα το βγάλουμε;

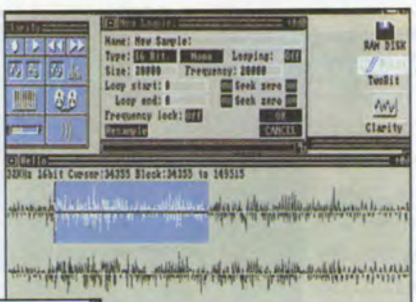


Το πρώτο είναι το Triple Play Plus των Zone. Αυτό ενώ τα υπόλοιπα προγράμματα δίνουν 16 κανάλια εργασίας, αυτο δίνει 48 κανάλια! (όταν όμως χρησιμοποιείται με το δημοφιλές πακέτο Bars & Pipes.)

Αλλο ένα πολύ καλό πακέτο είναι το Clarity 16 της Microdeal. Αυτή η εταιρεία έχει κατασκευάσει προγράμματα όπως το Stereo master και αυτή τη φορά μας παρέχει ένα 16-bit sampler. Λειτουργεί άψογα με όλες τις Amiga συμπεριλαμβανομένης και της A600, πράγμα που αποτελεί θετικό σημείο για την αγορά του. το πακέτο περιλαμβάνει και ένα midi interface για να γίνει κάποια σύνδεση με midi keyboards κτλ, αν θελήσει ο χρήστης. Το πακέτο θα κυκλοφορήσει μέχρι τον Νοέμβριο... μέχρι τότε βλέπουμε.

Αλλο ένα ενδιαφέρον πακέτο είναι το Boom Box της Zone. Στην οθόνη εμφανίζεται σαν ένα παράξενο κασετόφωνο με το οποίο όμως μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει τα δικά του μουσικά εφφέ, να κάνει την ανάλογη μίξη και να παίξει το αποτέλεσμα από τα ηχεία της Amiga ή του στερεοφωνικού του. Πολύ καλό για συνθέσεις techno και όχι μόνο. Αν και δεν προβλέπεται να είναι Midi compatible (γιατί και αυτό το πακέτο θα κυκλοφορήσει αργότερα μέσα στον χρόνο) σίγουρα θα απευθύνεται και σε κοινό που δεν ασχολείται επαγγελματικά με την μουσική.

Τέλος, ένα πολύ καλό πρόγραμμα είναι το Notator-x της Desert Software το οποίο είναι συμβατό με το πακέτο Music-x.



Φορτώνει κάθε είδους αρχεία, τα επεξεργάζεται και αφήνει τον χρήστη να πειραματιστεί μαζί του με εύκολες επιλογές. Στην συνέχεια μπορεί να εκτυπώσει το μουσικό κομμάτι σε οποιονδήποτε εκτυπωτή, ενώ υποστηρίζει και την εγγραφή στίχων κάτω από το πεντάγραμμο. Αυτοί σώζονται με την μορφή ASCII αρχείων που φορτώνονται παράλληλα με την μουσική για καλύτερα αποτελέσματα. Το καλό στην όλη υπόθεση είναι ότι μπορεί να σταθεί σαν πρόγραμμα και μόνο του χωρίς την παρουσία του Music-x.

Ελπίζουμε να κατατοπιστήκατε πλήρως για τις μελλοντικές κυκλοφορίες ανάλογων προγραμμάτων και πακέτων για τον αγαπημένο σας υπολογιστή.

Σίγουρα το μέλλον φαίνεται λαμπρό για την Amiga... όπως κάθε χρόνο άλλωστε.

Μακάρι να δούμε και την νέα Amiga που άρχισε ήδη να βράζει σαν είδηση παντού, σε όλο τον κόσμο, όπου υπάρχουν amiga users.

Μέχρι όμως να γίνει κάτι τέτοιο εσείς δεν έχετε παρά να κάνετε αυτό που ξέρετε καλύτερα... Stay Cool !!!

Ο κόσμος του A>PROMPT



ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Φίλοι μου γειά σας. Αυτόν το μήνα θα δούμε καλά πραγματάκια, που έκαναν την εμφάνισή τους στο κόσμο του PC. Εχουμε ένα preview, το Audioman της Logitech, που κατά πάσα πιθανότητα θα παρουσιάσουμε εκτενώς σε επόμενο τεύχος, έναν καινούργιο εκτυπωτή από την IBM και τέλος, θα δούμε τα Norton Utilities, που επιτέλους έκαναν την εμφάνισή τους στην ελληνική αγορά.

LOGITECH AUDIOMAN

Μήπως χρησιμοποιείτε Windows; Μήπως χρησιμοποιείτε Windows για να γράφετε κείμενα;

Και τέλος, μήπως νομίζετε πως το "απλό" σας κείμενο είναι πολύ, μα πολύ "απλό";

Τότε, μπορείτε να κάνετε το εξής απλό. Να πάρετε το Audioman της Logitech. Γιατί; Το θέμα είναι απλό. Χρησιμοποιώντας το μικρό αυτό μηχανηματάκι της φωτογραφίας, θα μπορέσετε να προσθέσετε ομιλία στα κείμενά σας - αρκεί να τα γράφετε σε κάποιον επεξεργαστή κειμένου που τρέχει κάτω από Windows.

Αυτό γίνεται πολύ απλά. Μόλις φτάσετε στο σημείο που θέλετε να προσθέσετε το κομμάτι με την ομιλία, απλά ενεργοποιείτε το Audioman, λέτε αυτά που θέλετε και τα σώνετε όλα μαζί στο δίσκο σας. Μετά, στο κείμενο, στη θέση που βάλατε το κομμάτι με την ομιλία, θα δείτε ένα icon. Κάνοντας λοιπόν double-click στο icon αυτό, θα ακούσετε τα λόγια σας να ξεπετάγονται από το Audioman, ή τα ηχεία που έχετε συνδέσει στον υπολογιστή σας.

Το καλό με το Audioman, είναι το ότι δεν χρειάζεται να μπερδεύεστε με κάρτες και ανάλογες ιστορίες. Το μόνο που πρέπει να κάνετε, είναι να συνδέσετε τη συσκευή στην παράλληλη θύρα του



υπολογιστή και να φορτώσετε τα προγράμματα στα Windows. Από εκεί και πέρα, μπορείτε να ξεχυθείτε και ποιός σας πιάνει. Αυτό βέβαια, σημαίνει πως η συσκευή χρειάζεται ρεύμα.

Το Audioman, δεν έχει όμως ιδιαίτερες απαιτήσεις. Του αρκούν δύο AA μπαταρίες. Αν θέλετε βέβαια, μπορείτε να το συνδέσετε με κάποιον μετασχηματιστή, οπότε και δεν θα τρέχετε κάθε λίγο και λιγάκι να βρείτε μπαταρίες.

Το μόνο κακό του Audioman, είναι το ότι δεν είναι συμβατό με κάποιες άλλες κάρτες ήχου, πράγμα που σημαίνει ότι δεν θα μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε παιχνίδια.

Ολα αυτά, θα τα δούμε κατά πάσα πιθανότητα σε επόμενο τεύχος, όπου θα κάνουμε και μια περισσότερο πλήρη παρουσίαση.

Ως τότε...

IBM PS4079

Αν ανήκετε στην κατηγορία των χρηστών που ψάχνουν έναν καλό έγχρωμο εκτυπωτή, τότε είστε και ένας από τους χρήστες που προσπαθεί να ευχαριστήσει η IBM. Για αυτόν το λόγο, κυκλοφόρησε και έναν καινούργιο εκτυπωτή, τον PS 4079. Πρόκειται για έναν έγχρωμο inkjet εκτυπωτή, με δυνατότητες Postcript.

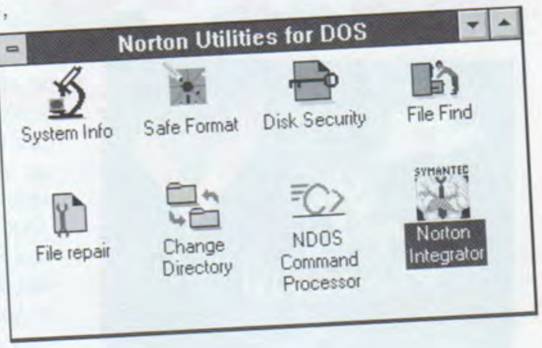
Ο PS 4079 έχει πραγματικά καταπληκτικές δυνατότητες. Το αποτέλεσμα της εκτύπωσης είναι πεντακάθαρο, παρόλο που δουλεύει σε 360 dpi (dots per inch). Η ταχύτητά του είναι κάτι λιγότερο από μία σελίδα το λεπτό, αλλά τι να κάνουμε; Εγχρωμη εκτύπωση είναι αυτή.

Οσο αφορά το Postscript, ο εκτυπωτής έρχεται με 35 γραμματοσειρές μεταβλητού μεγέθους και πλήρη Postscript εξομοίωση στις εκτυπώσεις.
Αυτό που προσθέτει όμως στον εκτυπωτή, είναι η δυνατότητα να χρησιμοποιήσει χαρτί μεγέθους A3, όπως επίσης και εκτυπώσει σε διαφάνειες!
Για την εκτύπωση χρησιμοποιεί 4 MB μνήμης (που επεκτείνονται στα 16) και τέσσερα cartridges χρωμάτων (μπλε, κίτρινο, μωβ και μαύρο). Οι θύρες του εκτυπωτή βρίσκονται στο πίσω μέρος, αλλά όπως είναι λογικό ο "πίνακας ελέγχου" του βρίσκεται μπροστά και συγκεκριμένα στο δεξί μέρος.
Το μόνο που θα σας δυσαρεστήσει κάπως, είναι η τιμή του εκτυπωτή, που δηκαιολογείται όμως πλήρως - ιδίως αν λάβουμε υπ' όψιν την κατασκευάστρια εταιρεία και τις δυνατότητες του μηχανήματος.
Αν σκέφτεστε να αγοράσετε εκτυπωτή, τότε ρίξτε μια ματιά στον PS 4079.



NORTON UTILITIES 7.0

Αν θυμάστε καλά, είχαμε πρωτομιλήσει για τα Norton Utilities 7.0 πριν από κάποια τεύχη (συγκεκριμένα στο τεύχος 34). Ομως, το πακέτο δεν είχε κυκλοφορήσει από εκείνον το καιρό. Αντίθετα, εκείνο το κείμενο είχε γραφτεί με βάση την beta έκδοση του προγράμματος. Τώρα όμως, το πακέτο έκανε την εμφάνισή του στα ελληνικά μαγαζία και έτσι νομίζω ότι είμαστε υποχρεωμένοι να κάνουμε την παρουσίαση που του αρμόζει.
Norton Utilities 7.0 λοιπόν. Και τι δεν υπάρχει μέσα. Και του πουλιού το γάλα. Από ανανεωμένες και βελτιωμένες εκδόσεις των παλαιότερων προγραμμάτων, μέχρι πλήρη υποστήριξη του DOS 6 και των καινούργιων προγραμμάτων διπλασιασμού σκληρών δίσκων!
Ας τα δούμε όλα.
Αρχίζοντας, να (ξανα)πούμε ποιός είναι ο Norton. Ο Peter Norton λοιπόν, είναι ο άνθρωπος εκείνος που έφτιαξε το πρώτο πρόγραμμα που έκανε unerase. Μέχρι τότε αν έσβηνες κάποιο πρόγραμμα, ήταν για πάντα χαμένο.
Τέλος πάντων, ας γυρίσουμε πάλι στο θέμα μας. Τα Norton Utilities 7.0 περιέχουν όπως είχαμε πει και τότε 31(!!!) προγράμματα, για να σας βοηθήσουν στην καλύτερη διαχείρηση του δίσκου και των δισκετών και για την προστασία τους, αλλά και για να σας βοηθήσουν να χρησιμοποιήσετε καλύτερα τον υπολογιστή σας. Υπάρχουν κάποια καινούργια προγράμματα που δεν υπήρχαν στις προηγούμενες εκδόσεις των Norton Utilities, όπως το Norton Diagnostics που ελέγχει τα πάντα γύρω από τον υπολογιστή σας, ή το Disk Duplicator που επιτρέπει να κάνετε ένα ή περισσότερα αντίγραφα μιας δισκέτας με ένα μόνο "πέρασμα". Τα προγράμματα που υπήρχαν ήδη, έχουν βέβαια βελτιωθεί και έχουν ένα interface κάπως καλύτερο από αυτό των προηγούμενων έκδοσεων και πιο κοντινό προς αυτό το Windows. Για την ακρίβεια το interface, είναι ίδιο με αυτό που υπήρχε και στο Norton Desktop for DOS, ένα interface πάρα πολύ φιλικό και πολύ εύχρηστο. Επίσης υπάρχει και η δυνατότητα να προσθέσετε κάποια προγράμματα μέσα στο AUTOEXEC.BAT και να εκτελούνται κάθε φορά που θα κάνετε boot, όπως για παράδειγμα το Norton Disk Doctor, που θα ελέγχει τον σκληρό σας γρήγορα και αθόρυβα. Το κυριότερο όμως από αυτά τα προγράμματα είναι το NDOS, που αναλαμβάνει να αντικαταστήσει το COMMAND.COM του DOS. Σας προσφέρει δεκάδες καινουργιων εντολών, όπως επίσης και καλύτερη διαχείρηση του περιβάλλοντος του DOS. Πρέπει βασικά να ομολογήσω ότι με κάτι τέτοια προγράμματα, είμαι κάπως διστακτικός, τουλάχιστον μέχρι τη στιγμή που θα είμαι 100% σίγουρος ότι δεν κάνουν "παράξενα" πράγματα στον υπολογιστή. Για να μην είμαστε όμως τελείως άδικοι, να πούμε ότι το NDOS, δεν παρουσίασε κανένα απολύτως πρόβλημα όσο καιρό "παιδεύαμε" τα Norton Utilities.
Η μεγαλύτερη ίσως προσοχή δώθηκε από ότι φαίνεται σε τρία προγράμματα. Στο καινούργιο Norton Diagnostics και στα παλιά Norton Disk Doctor και Speed Disk. Το Norton Diagnostics, όπως είπαμε και πιο πριν, είναι ένα πολύ προσεγμένο πρόγραμμα, που αναλαμβάνει να ελέγξει τα πάντα γύρω από τον υπολογιστή σας. Από τα chip της CPU, της μνήμης, τους σκληρούς και τα floppies μέχρι το πληκτρολόγιο, τα πλήκτρα CAPS / NUM / SCROLL LOCK και το speaker, πραγματοποιώντας συνολικά 34(!!!) tests. Και μια και το αναφέραμε πρέπει να πούμε ότι στην περίπτωση του speaker, αν έχετε κάρτα ήχου, τότε θα δείτε ότι το πρόγραμμα δεν ελέγχει το speaker, αλλά την κάρτα ήχου. Με άλλα λόγια, θα ήταν καλύτερο να λέει ότι ελέγχει την "έξοδο ήχου" αντί για το speaker. Πάντως, ακούσετε το speaker (ή την κάρτα ήχου) του υπολογιστή σας να βγάζει ομιλία με μια κυριολεκτικά εξωπραγματική ποιότητα.
Στην περίπτωση των Norton Disk Doctor και Speed Disk, θα μπορέσετε να δείτε ότι πραγματικά οι συνεργάτες του Norton και προγραμματιστές της Symantec, δεν λένε να ησυχάσουν. Τα δύο προγράμματα δουλέυουν πολύ πιο γρήγορα, με περισσότερες δυνατότητες και με μεγαλύτερη ασφάλεια (ιδίως το Speed Disk), από αυτά των προηγούμενων εκδόσεων. Υπάρχει πλήρης υποστήριξη των "διπλασιασμένων" δίσκων, είτε ο διπλασιασμός έχει γίνει με DOS 6, είτε με Stacker, είτε με Superstor. Τώρα, τι γίνεται με σκληρούς που έχουν διπλασιαστεί άλλα προγράμματα; Αγνωστο. Πάντως πρέπει να πούμε ότι το πακέτο αυτό, είναι πολύ προσεγμένο, με πολλές παροχές και πρόκειται να σας βοηθήσει πραγματικά, ιδίως στις δύσκολες στιγμές των "κατά λάθος" format και όλων των ανάλογων.
Ο Peter Norton έχει πάλι να μας παρουσιάσει κάτι δυνατό.



DOGYUUN

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Ενα shoot'em up για τους απαιτητικούς και τους παικταράδες. Το Dogyuun αντίθετα με το Axelay είναι τρομερά γρήγορο και έχει απίστευτη δράση. Το σενάριο έχει να κάνει μάλλον με εξωγήινους αφού αντιμετωπίζετε ένα σωρό βιομηχανικά όντα που έρχονται με τα διαστημόπλοιά τους να καταστρέψουν για μια φορα ακόμα την Γη και τους όμορφους μη-βιομηχανικούς αλλά πιθανότατα υπερκαταναλωτικούς κατοίκους της.

Το παιχνίδι το προτιμώ όταν παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Γίνεται κυριολεκτικά χάος όταν αρχίζουν να βαράνε, ο ένας με κάποιο όπλο διασποράς και ο άλλος με το συγκεντρωτικό και ταυτόχρονα ρίχνουν και κάποια smart bomb, ενώ πυροβολούν και οι εξωγήινοι και η οθόνη γεμίζει με εκρήξεις. Η οθόνη αυτή κινείται κάθετα και μέσα της βρίσκουν τον τρόπο οι προγραμματιστές να χορέσουν μερικούς υπερφυσικούς τελικούς αντιπάλους που χρειάζονται αρκετή εξάσκηση για να τους περάσετε. Η έξτρα βοήθεια που θα πάρετε έρχεται γρήγορα με την μορφή πάμπολλων power ups όπως είναι η πρωτότυπη ακτίνα πρωτονίων -υποθέτω- που θα εξαφανίσει σχεδόν τα πάντα στο πέρασμά της. Τα γραφικά είναι όπως τα φαντάζεστε από τις φωτογραφίες μας (προσθέστε μόνο την κίνηση) και ο ήχος καλός, στα συνηθισμένα σημερινά επίπεδα αν καταφέρετε να βρείτε ένα μηχάνημα το οποίο να ακούγεται δυνατά. Ζήτω η Taoplan!





αντοχή στο χρόνο **86%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Τα shoot'em ups έχουν γεμίσει τον τόπο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	87

SPACE LORDS



Η Atari είναι μεγάλη στα ηλεκτρονικά άσχετα με το τί κάνει στους υπολογιστές και τα handheld. Και σαν μεγάλη εμφανίζεται πάλι με τα deluxe συστήματά της. Ακούτε συνεχώς γύρω σας σε κονσόλες "σπιτικές" όπως το Mega Drive και το Super NES για παιχνίδια που θα εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες συνεπεξεργαστών και πρόσθετων chips για να παράγουν πολύ γρήγορα πολύγωνα, απαράδεκτα καλής ποιότητας και ταχύτητας για κονσόλες. Και επειδή θέλω να πολυλογήσω θα σας πω οτι οι επεξεργαστές στις κονσόλες είναι σαφώς κατώτεροι από τους υπολογιστές σε ότι αφορά τα τρισδιάστατα γραφικά και χρειάζονται όχι μόνο καλύτερο προγραμματισμό αλλά και πολύ ανώτερο hardware για να φτάσουν τα επίπεδα ενός εξομοιωτή στο PC για παράδειγμα.

Οσοι περιμένετε τα Space Fox με το νέο Special F/X chip (αν δεν το είδατε σας λέω εγώ που το έχω δει ότι είναι πολύ, πολύ γρήγορο) και τα παρόμοια παιχνίδια για CD της SEGA τρέξτε να δείτε την πανάκριβη κονσόλα της Atari



στα coin-ops για να καταλάβετε τί πα να πει πολύγωνο. Αστεροειδείς και διαστημόπλοια είναι το μενού της ημέρας και αν έχετε την τύχη και παίξετε σε μαγαζί που έχουν ολόκληρη την original έκδοση μπορείτε να συμμετάσχετε σε έναν πόλεμο όπου παίζουν ταυτόχρονα 8 άτομα! Τώρα πια ξέρετε τί θα πει deluxe coin-op και η Atari είναι από τις καλύτερες σε αυτό το είδος! Και μία φανταστική δυνατότητα του gameplay: όταν καταστρέψετε έναν αντίπαλο μπορείτε να μαζέψετε τα κομμάτια του σκάφους του και να τα συνθέσετε πάνω στο δικό σας δημιουργώντας ένα τερατούργημα που θα σπέρνει την καταστροφή και τον θάνατο. Δεν είναι τόσο απλό βέβαια ενάντια σε άνθρωπο παίκτη.

αντοχή στο χρόνο **92%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

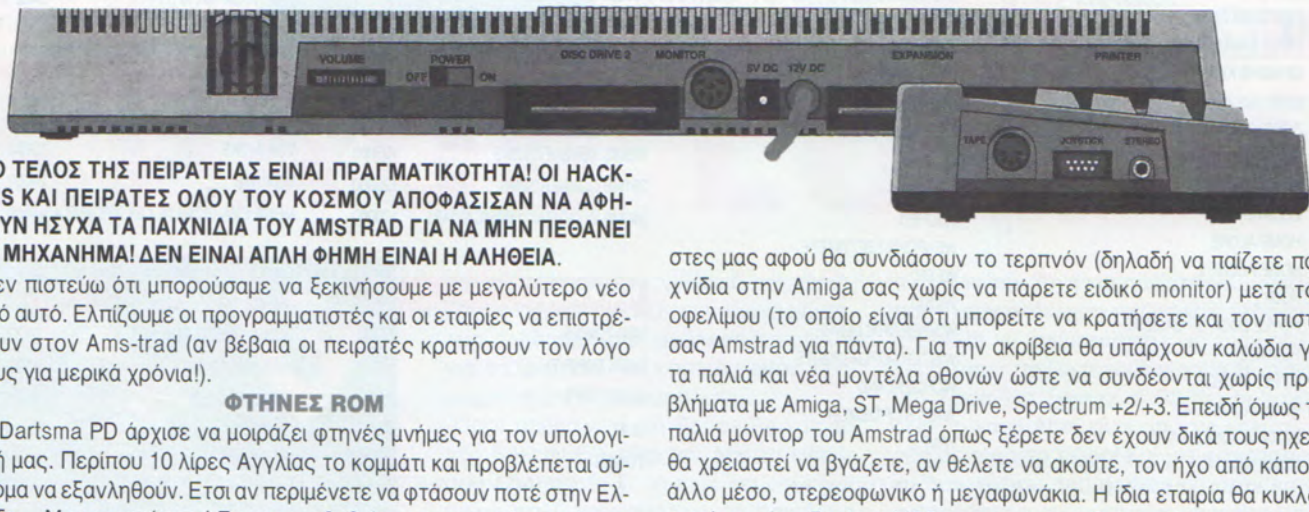
Τα 3D γραφικά στα home συστήματα έχουν πολύ δρόμο ακόμα να διανύσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91



ΤΑ 8 BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**



ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ! ΟΙ HACKERS ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΑΠΟΦΑΣΙΣΑΝ ΝΑ ΑΦΗΣΟΥΝ ΗΣΥΧΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ AMSTRAD ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΕΘΑΝΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ! ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΗ ΦΗΜΗ ΕΙΝΑΙ Η ΑΛΗΘΕΙΑ.

Δεν πιστεύω ότι μπορούσαμε να ξεκινήσουμε με μεγαλύτερο νέο από αυτό. Ελπίζουμε οι προγραμματιστές και οι εταιρίες να επιστρέψουν στον Ams-trad (αν βέβαια οι πειρατές κρατήσουν τον λόγο τους για μερικά χρόνια!).

ΦΤΗΝΕΣ ROM

Η Dartsma PD άρχισε να μοιράζει φτηνές μνήμες για τον υπολογιστή μας. Περίπου 10 λίρες Αγγλίας το κομμάτι και προβλέπεται σύντομα να εξανληθούν. Ετσι αν περιμένετε να φτάσουν ποτέ στην Ελλάδα... Μην περιμένετε! Για να αναβαθμίσετε τον υπολογιστή σας τηλεφωνήστε στην Dartsma, στην Αγγλία στο 081 317 1170.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΚΑΠΟΙΟΣ ΚΑΝΕΙ ΚΥΜΑΤΑ...



Το γνωστό σύνθημα της Greenpeace στον τίτλο μας σημαίνει ότι η WAVE, η γνωστή κατασκευάστρια Hardware ανακοίνωσε μερικά νέα προϊόντα για την σειρά των Amstrad CPC. Ανάμεσα σ'αυτά θα είναι μια σειρά από καλώδια με τα οποία θα μπορείτε να συνδέσετε τα παλιά σας CPC μόνιτορ με άλλους υπολογιστές και έτσι θα χρησιμεύσουν σε πολλούς αναγνώστες μας αφού θα συνδιάσουν το τερπνόν (δηλαδή να παίζετε παιχνίδια στην Amiga σας χωρίς να πάρετε ειδικό monitor) μετά του οφελίμου (το οποίο είναι ότι μπορείτε να κρατήσετε και τον πιστό σας Amstrad για πάντα). Για την ακρίβεια θα υπάρχουν καλώδια για τα παλιά και νέα μοντέλα οθονών ώστε να συνδέονται χωρίς προβλήματα με Amiga, ST, Mega Drive, Spectrum +2/+3. Επειδή όμως τα παλιά μόνιτορ του Amstrad όπως ξέρετε δεν έχουν δικά τους ηχεία θα χρειαστεί να βγάζετε, αν θέλετε να ακούτε, τον ήχο από κάποιο άλλο μέσο, στερεοφωνικό ή μεγαφωνάκια. Η ίδια εταιρία θα κυκλοφορήσει τώρα ξανά το MP3 που για όσους δεν το ξέρουν να πούμε ότι είναι ο tunner με τον οποίο οποιοδήποτε έγχρωμο μόνιτορ του CPC μετατρέπεται σε έγχρωμη τηλεόραση με φανταστική απόδοση. Τα προϊόντα αυτά θα έρθουν κάποια στιγμή μετά από το καλοκαίρι στην Ελλάδα αλλά όσοι βιάζονται μπορούν να τηλεφωνήσουν στην WAVE της Αγγλίας στο 0229 87000.

ΠΟΙΟΣ ΘΥΜΑΤΑΙ ΤΟ HACKIT;

Το μηχάνημα/πακέτο για όλους οσους ήθελαν να κάνουν "πειράματα" με τον Amstrad τους και σπασίματα στα παιχνίδια; Οσοι δεν το ξέρετε ή δεν το γνωρίζετε έχετε την ευκαιρία τώρα να το αποκτήσετε καθώς η Siren Software το ξανακυκλοφόρησε και μάλιστα βελτιωμένο με ενσωματωμένο έναν assembler!

ΚΙ ΑΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Η Campursoft έχει έτοιμα για κυκλοφορία ένα σωρό περιφερειακά και μάλιστα από τα πλέον εξεζητημένα για CPC. Μιλάμε για έναν σκάνερ(!), ένα genlock για να βάζετε γράμματα στις βιντεοκασσέτες σας αλλά θα κυκλοφορήσει λίγα κομμάτια από αυτό στην αρχή για να δει αν υπάρχει ζήτηση (θα είναι και ακριβό βλέπετε), μία επέκταση μνήμης και αργότερα έναν σκληρό δίσκο στον οποίο σκέφτεται να

δώσει και την δυνατότητα για autoboot, δηλαδή με το που θα ανοίγετε το μηχάνημα δεν θα σας εμφανίζει την Basic κατευθείαν αλλά πρωτα θα τρέχει ό,τι θέλετε από εκεί! Το software που θα συνοδεύει τον σκληρό μας θα είναι γραμμένο από την ChaRleyTronic.

Η ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ ΥΠΟΦΕΡΕΙ!

Οχι από κατσαρίδες, όχι από λειψυδρία, όχι από ανεμοθύελες αλλά από έλλειψη CPC. Το μηχάνημά μας δεν έχει φτάσει εκεί ακόμα και όσο κι αν σας φαίνεται απίστευτο οι Αυστραλοί δεν πολυασχολούνται με υπολογιστές. Τί θα λέγατε να μεταναστεύσετε και να ανοίξετε ένα Amstradάδικο κατάστημα εκεί;

ΦΤΗΝΙΑ ΚΑΙ ΕΚΠΤΩΣΗ

Οι 464 Plus είναι σχεδόν πεθαμένοι στην Ελληνική αγορά. Ομως οι φήμες λένε πως έξω φτηναίνουν συνεχώς. Σε λίγο θα τους βρίσκετε και εδώ για ένα κομμάτι ψωμί. Πουλήστε τώρα και αγοράστε μετά είναι η συμβουλή μας.

ΘΕΛΩ REMOTE

Μπορεί να θέλεις αλλά δεν έχεις. Και αυτό γιατί όσο κι αν προσπαθείτε να κάνετε τον CPC Plus σας να διαβάσει ένα εξωτερικό κασσετόφωνο και να μεταφέρετε μετά τα δεδομένα από κασσέτα σε δισκέτα δεν μπορείτε. Αναμείνατε στο ακουστικό σας ή μάλλον δίπλα στο κασσετόφωνό σας. Αυτή η ρουτίνα θα κυκλοφορήσει σύντομα και στην ελληνική αγορά, πιθανότατα από PD βάσεις πρώτα.



ΣΚΡΟΛΛΑΡΩ

Το ξέρω ότι ο τίτλος είναι κλεμένος από παλιότερο USER, από ένα πρόγραμμα που είχε φτιάξει ο Κροντηράς, αλλά ταιριάζει με το προγραμματάκι που σας έχω παρακάτω. Είναι μία ρουτίνα που σκρολλάρει την οθόνη από αριστερά προς τα δεξιά:

LISTING 1

```
10 MEMORY &9FFF: FOR N=&A000 TO &A02E
20 READ A$: POKE N,VAL("&"+A$)
30 NEXT N: CALL &A000
40 DATA 21, 09, A0, 01, 0D, A0, C3, D1, BC, 00, 00, 00
50 DATA 00, 15, A0, C3, 1F, A0, C3, 27, A0, 52, 49, 47
60 DATA 48, D4, 4C, 45, 46, D4, 00, CD, 0B, BC, 2B, 2B
70 DATA C3, 05, BC, CD, 0B, BC, 23, 23, C3, 05, BC
```

Αν δεν καταλάβατε πως θα χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα είναι πολύ απλό: δημιουργεί δύο νέες εντολές που δεν υπήρχαν νωρίτερα στην Basic, την |RIGHT που πηγαίνει την οθόνη δεξιά και την |LEFT που την πηγαίνει αριστερά. Οπως γίνεται με όλες τις RSX εντολές που δημιουργούνται από πρόγραμμα πρέπει να το τρέχετε μόνο μία φορά με το που ανοίγετε τον υπολογιστή και ύστερα από κάθε reset.

MULTIFACE

Το "πολυπρόσωπο" μηχανάκι της Romantic Robot έχει πράγματι πολλά πρόσωπα, ανάλογα με ποια έκδοση έχετε. Για όσους δεν το έχουν ακόμα και σκέφτονται να πάρουν ένα μεταχειρισμένο ας προσέξουν ότι: α) Οι παλιές εκδόσεις -μιλάω για του 89 και πριν- δεν έχουν την ικανότητα να κρύβουν την ύπαρξη του μηχανήματος από τον υπολογιστή με αποτέλεσμα τα προγράμματα που βγήκαν από'κει και πέρα να κάνουν reset μόλις τοποθετήσετε το μηχάνημα πάνω τους και το ανάψετε. β) Ποτέ μην τοποθετείτε το μηχάνημα όταν ο Amstrad είναι αναμένος. Μία στις δύο φορές υπάρχει περίπτωση να τον κάψετε!

ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ

ΜΕΡΟΣ Β'

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Το θέμα του "Virtual Reality" έχει κατακλύσει τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, καθώς όλοι έχουν αντιληφθεί την σημασία που έχουν αυτά τα τεχνολογικά επιτεύγματα στο μέλλον του ανθρώπου. Μήπως βρισκόμαστε στα πρόθυρα μιας νέας "μόδας"; Αυτή η απάντηση μπορεί να δοθεί, όχι στο παρόν αλλά στο κοντινό μέλλον! Εμείς ως άνθρωποι νοιώθουμε την ανάγκη να σας παρουσιάσουμε όλες τις πλευρές των συστημάτων αυτών, έτσι ώστε να προετοιμάσουμε τον δρόμο που θα χαράξουν τα Virtual Reality.

VIRTUAL REALITY

Αφού ήδη έχουμε αναφέρει στο προηγούμενο τεύχος τα πλεονεκτήματα (και κρατώντας πάντα μια αμερόληπτη στάση παρουσιάζοντας αυτό το τεχνολογικό επίτευγμα) είναι καιρός να δούμε και την σκοτεινή πλευρά του θέματος. Τα μειονεκτήματα λοιπόν - που ως σημειωτέων είναι αρκετά- είναι ξεκάθαρα και πολύ λογικά.

Αρχικά, είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα χρησιμοποιηθεί για στρατιωτικούς σκοπούς. Φανταστείτε πόσο θα αλλάξει μέσω του μηχανήματος η στρατηγική των χωρών, αφού θα μπορούν να εξομειώνουν πολεμικά γεγονότα αναπτύσοντας τέτοια στρατηγική ώστε να κερδίζουν τις "μάχες" με τις λιγότερες απώλειες. Ενα τέτοιο πρόγραμμα έχει ήδη γίνει στις Η.Π.Α. (που αλλού;) και ονομάζεται "Teamworks". Σε αυτό το πρόγραμμα ο χρήστης έχει την ευχέρεια να οδηγήσει πολεμικά οχήματα χωρίς να χρειαστεί να φύγει από τον θάλαμο επιχειρήσεων.

Οι πολέμιοι των μέσων μαζικής ενημέρωσης που ισχυρίζονται ότι ο άνθρωπος αποξενώνεται όλο και περισσότερο σίγουρα θα βρουν αρκετά σκαλοπάτια για να πατήσουν. Τίθεται συγκεκριμένα η εξής ερώτηση: Γιατί κάποιος άνθρωπος να βγει από το σπίτι του όταν μπορεί να πάει όπου θέλει και με όποιες συνθήκες θέλει αυτός. Συν τοις άλλοις ο κόσμος τίνει να απογοητεύσει των άνθρωπο με τόσα προβλήματα που δημιουργεί και σίγουρα τα Virtual Reality μηχανήματα μπορούν να τα εξαλήψουν με κόστος βέβαια την απομόνωση.

Ενα πολύ σημαντικό πρόβλημα είναι ο εθισμός που μπορεί να δημιουργήσει στους χρήστες. Ηδη αυτή η αρρώστεια έχει πάρει και το όνομα της: Σύνδρομο απώλειας της πραγματικότητας.

Η παρατεταμένη χρήση των μηχανημάτων αυτών κόβει την επαφή που έχει ο εγκέφαλος του ανθρώπου με την πραγματικότητα και μπορεί να την απορρίψει άμεσα σαν μη πραγματική. Ισως λοιπόν να συναντήσουμε στο μέλλον ένα νέο είδος junkies στους οποίους ο εθισμός θα είναι τόσο μεγάλος, όσο είναι σήμερα ο εθισμός των ναρκωτικών.

Το μόνο μέτρο που έχει λειφθεί για την αποφυγή τέτοιων καταστάσεων (και το οποίο προσωπικά πιστεύω ότι δεν μπορεί να σταθεί σαν λύση) είναι ένα κουμπί που περιλαμβάνεται στο μηχάνημα, ονομάζεται Instant Escape και σταματάει την εξομοίωση αμέσως, επιστρέφοντας τον χρήστη στην πραγματικότητα.

Το σημαντικότερο μειονέκτημα είναι ότι τα μηχανήματα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ελέγχονται οι πολίτες ενός κράτους. Στο παρόν τα συστήματα ελέγχονται από δύο εταιρείες. Αν όμως στο μέλλον εμφανιστούν στην ευρύτερη αγορά είναι σίγουρο ότι μεγάλες πολυεθνικές εταιρείες ή το ίδιο το κράτος θα προσπαθήσει να το εκμεταλευτεί. Φανταστείτε την πλήση εγκεφάλου που θα δέχεται ο χρήστης αφού την στιγμή που βρίσκεται στον κυβερνοχώρο δεν έχει καμμία επαφή με την πραγματικότητα. Τα μυνήματα που θα περνούν οι εταιρείες και το κράτος θα τα δέχεται άμεσα ο χρήστης χωρίς να μπορεί να τα απορρίψει. Φανταστείτε στο μέλλον να γίνονται εμφυτέψεις μικρών συσκευών στο κρανίο των μικρών παιδιών όταν αυτά γεννούνται την οποία θα μπορεί να χειρίζεται από το κράτος.

Οι αντιδράσεις των ανθρώπων στο θέμα του Virtual Reality είναι σίγουρα πολλές και ποικίλες. Αλλοι το θεωρούν σαν ένα νέο είδος ναρκωτικού που θα στραφεί ουσιαστικά εναντίον του ίδιου του χρήστη. Η εκκλησία έχει αναπτύξει και αυτή κάποια γνώμη ανα-



φέροντας ότι από την στιγμή που ο άνθρωπος μπορεί μέσω του μηχανήματος να γίνει "Δημιουργός" κόσμων και καταστάσεων έξω από την πραγματικότητα, η πίστη του προς τα Θεία θα μειωθεί προς το ελάχιστο, θα χαθεί το νόημα της ύπαρξης ενός και μοναδικού Θεού. Παράλληλα η εκμετάλλευση που μπορεί να γίνει από συστήματα που ελέγχονται από λίγους ανθρώπους θα αλλάξει τον τρόπο σκέψης, ίσως και ολόκληρη την ιδεολογία των ανθρώπων. Ετσι όπως εξελίσσονται τα πράγματα τα βιβλία cyberpunk που ανήκουν τώρα στον χώρο της επιστημονικής φαντασίας να αποτελούν την σκληρή πραγματικότητα του μέλλοντος.

Το μέλλον του Virtual Reality έχει άμεση σχέση με το μέλλον των ηλεκτρονικών υπολογιστών, αφού σε αυτούς στηρίζεται η εξομείωση. Οσο δημιουργούνται νέα και γρήγορα μηχανήματα το πεδίο στο οποίο θα μπορεί να λειτουργεί ένα Virtual Reality μηχάνημα θα γίνεται ευρύτερο. Προς το παρόν όμως οι εταιρείες προσπαθούν να δημιουργήσουν ασύρματες κάσκες με υψηλότερη ευκρίνεια εικόνας και καλύτερη ανάλυση ειδικότερα. Ετοιμη είναι ήδη μια στολή οπτικών ινών για τον χρήστη ενώ σχεδιάζεται και ένα ειδικό γάντι με το οποίο θα εξομειώνεται και η αφή. Ουσιαστικά ο χρήστης θα ακουμπάει αέρα αλλά θα νοιώθει ότι ακουμπάει το αντικείμενο που βλέπει στον κυβερνοχώρο. Οι πονηρές σκέψεις των χρηστών σχετικά με την εξομείωση ακόμα και του σεξ με την πιο όμορφη κοπέλα του κόσμου βρίσκονται σε κατάσταση μελέτης και προγραμματισμού.

Δυστυχώς όμως για όλους εμάς τα πρώτα Virtual Reality μηχανήματα δεν θα κάνουν την εμφάνιση τους στην αγορά πριν το τέλος της δεκαετίας. Στην επόμενη δεκαετία όμως, θα γίνει επανάσταση στον χώρο αυτό και να είστε σίγουροι ότι θα είμαστε εδώ για να την ακολουθήσουμε.

Μια πρώτη γεύση από ταινίες και βιβλία που αναφέρονται στο cyberpunk είναι "Ο νευρομάντης" του William Gibson, "Tron" του Steven Lisberger, "War games" του John Badham και το περίφημο έργο "The lawnmower man" του Brett Leonard.

Πρέπει να αναφέρουμε ξανά ότι οι πηγές των πληροφοριών μας ήταν τα περιοδικά "Ανεξήγητο" και "Τρίτο μάτι".



BIG

Καλοκαιράκι μου μύρισε! Εσάς; Ελπίζω να συμφωνείτε μαζί μου οτι πρόκειται για την καλύτερη εποχή. Οχι μόνο γιατί έχουμε διακοπές (χμ...) και κάνουμε τα μπανάκια μας στις θάλασσες, αλλά γιατί το γενικότερο κλίμα που επικρατεί μας σπρώχνει στη διασκέδαση, στο ξεφάντωμα και στους έρωτες. Δεν υπάρχει καλύτερη απόλαυση από την ξαστεριά μιας δροσερής καλοκαιρινής νύχτας κι όποιος διαφωνεί απλά δεν έχει δει αυτό το θέαμα. Η αλλαγή στη μορφή της διπλανής σελίδας οφείλεται καθαρά σε τεχνικούς λόγους.

Ο Αναγνώστης του Μήνα

Κάθε φορά λέω: "Δεν πρόκειται να ξανάρθει γράμμα σαν αυτό" και κάθε φορά εσείς με διαψεύδετε! Η μεγάλη έκπληξη αυτή τη φορά από το Περιστέρι. Η Παναγιώτα Καρπαθάκη έγραψε. Κι έγραψε ελεύθερα, ανοίγοντας την ψυχή της και φανερώνοντας έναν εσωτερικό κόσμο πλούσιο και γεμάτο ευαισθησίες που δυστυχώς σπάνια συναντά κανείς πλέον σε νέες και νέους της ηλικίας της. Εγώ απλά θα ευχαριστήσω για την ικανοποίηση που μου πρόσφερε, δείχνοντάς μου ποιό είναι το επίπεδο των αναγνωστών της στήλης. Αλλά θα την ευχαριστήσω και για τα δύο καρτποστάλ που έστειλε και ομορφαίνουν αυτή τη στιγμή το γραφείο μου. Επίσης θα ήταν παράλειψη να μήν της ευχηθώ ολόψυχα καλές επιδόσεις στις εξετάσεις που έρχονται κι ελπίζω να πετύχει στο τμήμα Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών & Πληροφορικής που είναι η πρώτη προτίμησή της.

Οι συμπαθέστατες Μαρίες, χειρίστριες των Macintoshes που μοχθούν καθημερινά για να φτιάξουν τις σελίδες του περιοδικού, παραπονούνταν συνεχώς οτι το τριγωνάκι μας είναι πολύ δύσκολο και χρονοβόρο στην κατασκευή του. Αποφάσισα οτι δεν υπάρχει ιδιαίτερος λόγος να τις ταλαιπωρώ και το τρίγωνο μετασχηματίστηκε σε ...γωνία!

Και να έρθουμε στο πρόβλημα με τα κεριά: Ο αναγνώστης Δημοσθένης Γεωργιάδης από την Αλίαρτο παρατηρεί οτι αφού ο γεράκος περνάει ΑΝ ΘΕΛΕΙ στο διπλανό δωμάτιο για να σβήσει κερί, δεν ξέρουμε πόσα κεριά θα σβήσει. Αυτό ακριβώς το στοιχείο θα έπρεπε να σας κάνει να υποψιαστείτε οτι ο αριθμός των κεριών που θα μείνουν αναμμένα είναι ανεξάρτητος από τις κινήσεις του γέρου! Αρα ποιό στοιχείο μας μένει; Οι 24 ώρες βέβαια. Κι αν εσείς μου βρείτε κερί που να μήν έχει σβήσει μετά από 24 ώρες, να μου το φέρετε κι εγώ θα σας δώσω ισόβια συνδρομή στο USER! Οπως καταλάβατε κανένα κερί δεν θα έχει μείνει αναμμένο γιατί κανένα δεν κρατάει τόσο πολύ κι όχι γιατί θα έχει τελειώσει το οξυγόνο όπως έγραψαν μερικοί.

Το μαγικό χαρτάκι με το όνομα του νικητή έγραφε **"Γιώργος Σχετικάκης - Μέγαρα"**. Εγώ δεν έχω παρά να συγχαρώ τον Γιώργο και να ευχηθώ πάντα τέτοια!

Με τις λαμπίτσες τί κάνετε; Ανοιγοκλείνετε διακόπτες στο σπίτι για να βρείτε τη λύση; Ελπίζω όχι γιατί θα φωνάζει η μαμά σας! Πάντως μή δοκιμάσετε να αναπαραστήσετε στο σπίτι σας το επόμενο πρόβλημά μας γιατί τότε σίγουρα θα σας πετάξουν έξω!! Ας το δούμε όμως: Βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο στεγανό (αυτό σημαίνει οτι δεν υπάρχει η παραμικρή τρυπούλα για διαρροές). Μια βρύση γεμίζει το δωμάτιο με νερό. Εσείς έχετε στη διάθεσή σας ένα σωσίβιο, ένα χρονόμετρο, ένα κομάτι σχοινί και ένα θερμόμετρο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο δύο από τα τέσσερα αντικείμενα και ο χρόνος σας είναι 9 λεπτά. Το ερώτημα βέβαια θα το καταλάβατε: **Τί θα κάνετε για να μήν πνιγείτε;**

Δεν έχω να κάνω υποδείξεις, μόνο να πώ το κλασικό "Think"! Και φυσικά πρέπει να αναφέρω οτι και αυτό το πρόβλημα είναι πρόταση του αναγνώστη Θεόδωρου Πλιάκου από τον Βύρωνα, με τις απαραίτητες προσθήκες και παραλλαγές από την μεριά μου.

Πριν σας αποχαιρετήσω και πάλι να πώ δύο πραγματάκια που κανονικά έπρεπε να τα φυλάξω για εκπλήξεις, αλλά με τρώει κάτι να σας τα πώ (έστω να δώσω μια μικρή πρόγευση). Το πρώτο είναι οτι αλλάζει ο τρόπος επιλογής του νικητή και ίσως και το δώρο. Οι ιδέες και προτάσεις που στείλατε γύρω από το θέμα ήταν πολύ ενδιαφέρουσες. Το δεύτερο είναι μια πολύ μεγαλύτερη υπόθεση και αφορά μια πρωτοβουλία της στήλης που θα κάνει αρκετό θόρυβο. Αυτό όμως θα αποκαλυφθεί στο τεύχος Σεπτεμβρίου, γιατί είναι μια ιδέα που τη δουλεύω ακόμα στο μυαλό μου. Μα θα μου πείτε, "Θα μας φάει η αγωνία όλο το καλοκαίρι;".

Ε φυσικά, τί νομίσατε, οτι θα περάσετε ξένοιαστα και άνετα όπως εγώ; Φιλάκια!

Ο Τριανταδυάμπιτος

Οι απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση:
Περιοδικό USER
Σπάρτης 75
124 61 Χαιδάρι
Για τη στήλη "Big Trouble"

Ελληνας είναι αυτός που είναι ικανός να χτίσει το σπίτι του πάνω στην Εθνική οδό και μετά να απαιτήσει να γίνει παράκαμψη!

TROUBLE

Η ΓΩΝΙΑ ΤΩΝ ΣΧΟΛΙΩΝ

Και πάλι αυτό τον μήνα θα ασχοληθούμε με κάποιο θέμα που σχετίζεται με την εκπαίδευση. Μιλάω βέβαια για τις περίφημες Πανελλαδικές Εξετάσεις που νομίζω οτι ενδιαφέρουν και επηρεάζουν όχι μόνο τους εξεταζόμενους αλλά και πολλούς άλλους. Καταρχήν θίγω κάτι που -χρόνια τώρα- κανείς δεν βγαίνει να το ξεκαθαρίσει: Οταν μπαίνουν δύσκολα θέματα οι βαθμολογίες είναι χαμηλότερες και συνεπώς οι βάσεις πέφτουν και όταν μπαίνουν εύκολα, πολλοί γράφουν καλά και οι βάσεις ανεβαίνουν. Αρα ας σταματήσουν οι γονείς να λένε το γνωστό ποίημα: "Εγραψε καλά ο γιός μου αλλά ανέβηκαν οι βάσεις"! Και ας συνειδητοποιήσουν οτι για να πετύχει κάποιος σε μια σχολή παίζει ρόλο το τί έγραψε ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΙΠΟΥΣ. Ας καταλάβουν οτι μπορεί κάποιος να γράψει 18 σε όλα τα μαθήματα και να ΜΗΝ ΠΕΤΥΧΕΙ, αν οι άλλοι που δήλωσαν την ίδια σχολή έγραψαν καλύτερα! Παρόμοια είναι δυνατό να γράψει για 12 και να πετύχει και μάλιστα από τους πρώτους (έχει συμβεί σε ΤΕΙ) αν οι άλλοι γράψουν χαμηλότερα. Δεν αρκεί δηλαδή να είναι "καλός μαθητής", αυτό δεν λέει τίποτα.

Πρέπει απλά να είναι καλύτερος από τους άλλους. Κι εδώ θέλω να στηλιτεύσω την απαράδεκτη στάση που τηρούν κάθε χρόνο οι εφημερίδες, οι οποίες έχοντας σαν μοναδικό στόχο να πουλήσουν παραπάνω φύλλα, εκμεταλλεύονται την αγωνία των υποψηφίων και των οικογενειών τους και δημιουργούν ανύπαρκτα θέματα σε συνεργασία και με τους φροντιστές -οι οποίοι επίσης θησαυρίζουν από την ιστορία αυτή.

Το δεύτερο θέμα που με απασχολεί είναι η προετοιμασία: Δώστε βάρος στην ψυχολογία τώρα που μπαίνετε στην τελική ευθεία. Αισιοδοξία και θάρρος είναι δύο όπλα που θα σας χρειαστούν και μήν υποτιμήσετε την δύναμή τους γιατί εσείς θα χάσετε. Είναι επίσης λάθος να "φορτσάρετε" τώρα στο τέλος με ξενύχτια και εξαντλητικές επαναλήψεις. Οτι διαβάσατε, διαβάσατε! Απλώς συντηρήστε τις γνώσεις μέχρι την ημέρα των εξετάσεων. Μην την πατήσετε σαν ορισμένους που κατέρρευσαν από κούραση λίγες μέρες (ή και ώρες ακόμα!) πριν τη μεγάλη στιγμή.

Και κάτι ακόμα: Την ώρα που θα γράφετε, μήν αγχωθείτε ούτε για μια στιγμή. Οτι κι αν σας έχουν πεί, ότι κι αν σας έχουν ποτίσει την τελευταία χρονιά, ξεχάστε τα. Οι εξετάσεις είναι μια στιγμή και θα περάσει. Ξέρω οτι τώρα μπορεί να σας φαίνονται σαν ένα βουνό, αλλά να θυμάστε αυτό: Η ΖΩΗ είναι μπροστά σας και περιμένει να την απολαύσετε...

Let's Talk Big Troublers!

Δημήτρη Μυλωνά (Λαμία): Ελπίζω τώρα που αποφάσισες να γράψεις να γίνεις τακτικός. Πάντως θα πρέπει να είσαι λιγότερο βιαστικός στις κρίσεις σου.Ακούς εκεί "του νηπιαγωγείου" τα προβλήματά μου! Πάντως αυτό με τα κεριά δεν το έλυσες...

Παναγιώτη Χατζητζάκο (Πύλο): Θα πρέπει να είσαι ο μικρότερος αναγνώστης της στήλης! Κι επειδή εγώ χατήρια δεν χαλάω, θα χαρώ να δώ τις φωτογραφίες που τράβηξες, Τότι μου!

Νίκο Παρτσαλά (Αργυρούπολη): Στ'αλήθεια δεν έχω ξαναδεί πιο ολοκληρωμένη τεκμηρίωση λύσης. Μακάρι αυτή η διάθεση οργάνωσης να σε συνοδεύει πάντα γιατί θα είναι χρήσιμη στη ζωή σου. Τη συνάντηση που προτείνεις την έχω σκεφτεί κι εγώ αλλά υπάρχουν αντικειμενικές δυσκολίες που είναι άσκοπο να εξηγήσω εδώ. Πάντως έχω εναλλακτικές λύσεις! Τα υπόλοιπα τα έλαβα υπόψη μου και θα διαβάσεις σχετικά σε επόμενα τεύχη.

Τριαντάφυλλο Μαμάκο (Θήβα): Πολύ ωραία κάρτα! Μου θύμισε την επίσκεψή μου στο πολύ όμορφο μοναστήρι του Οσιου Λουκά. Περιμένω κι άλλο γράμμα.

Αριστείδη Αγγελακόπουλο (Ηλεία): Ασφαλώς και πρέπει να με θεωρείς και να με αποκαλείς φίλο σου. Προσπάθησε να γράφεις γρηγορότερα γιατί το γράμμα σου καθυστέρησε, με αποτέλεσμα να μή ληφθεί υπόψη.

Σούλα Καραμπάτσου (Μεσσηνία): Είδες; Φοβόσουνα να γράψεις και το γράμμα σου άργησε πολύ να φτάσει. Πάντως με χαρά θα ξαναπάρω γράμμα σου και φρόντισε να μήν έχεις τρακ. Δεν υπάρχει κανένας λόγος!

Δημήτρη Κουρέα (Χολαργό): Πολύ ενδιαφέρουσες οι απόψεις σου και οπωσδήποτε τα θέματα αυτά (ή παρόμοια) θα σχολιαστούν σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη.

Γιώργο Σίντο (Θεσσαλονίκη): Ευχαριστώ πολύ για τα καλά σου λόγια. Μακάρι να αποκτήσεις τον υπολογιστή που θέλεις και να τον αξιοποιήσεις κατάλληλα. Καλή επιτυχία στον αδερφό σου!

Βασίλη Μπακαγιάννη (Λάρισα): Μπράβο σου που έχεις τέτοιους προβληματισμούς. Δυστυχώς η κατάσταση είναι πολύ άσχημη στην παιδεία μας και ασφαλώς θα αναφερθώ σε αυτήν. Πάρε μια πρώτη γεύση από τη γωνία των σχολίων.

Παράσκο ??? (Μπραχάμι): Ελπίζω να τηρήσεις την υπόσχεσή σου για μηνιαία γράμματα και περιμένω και από τη φανατική παρέα σου (επώνυμα παρακαλώ). Για την πρόκληση στον Κροντηρά πάρε τηλέφωνο στο περιοδικό.

Γιώργο Μήκο (Νέα Σμύρνη): Στη γωνιά αυτή κάθε αναγνώστης θα βρεί τουλάχιστον μια φορά απάντηση, αν στείλει μερικά γράμματα, κι ας έχουμε μόνο μισή σελίδα για το σκοπό αυτό. Τα καρτ-ποστάλ ήταν στ'αλήθεια υπέροχα. Ευχαριστώ πολύ!

Σαράντη Κώνστα (Σάμο): Ασφαλώς και έχω έρθει στη Σάμο και μου άρεσε πολύ (τουλάχιστον τότε που ήταν καταπράσινη). Για να πουλήσεις τον υπολογιστή σου δοκίμασε μια αγγελία στο USER.

Ευχαριστώ για την κάρτα και πρόσεχε τους ...αχινούς!



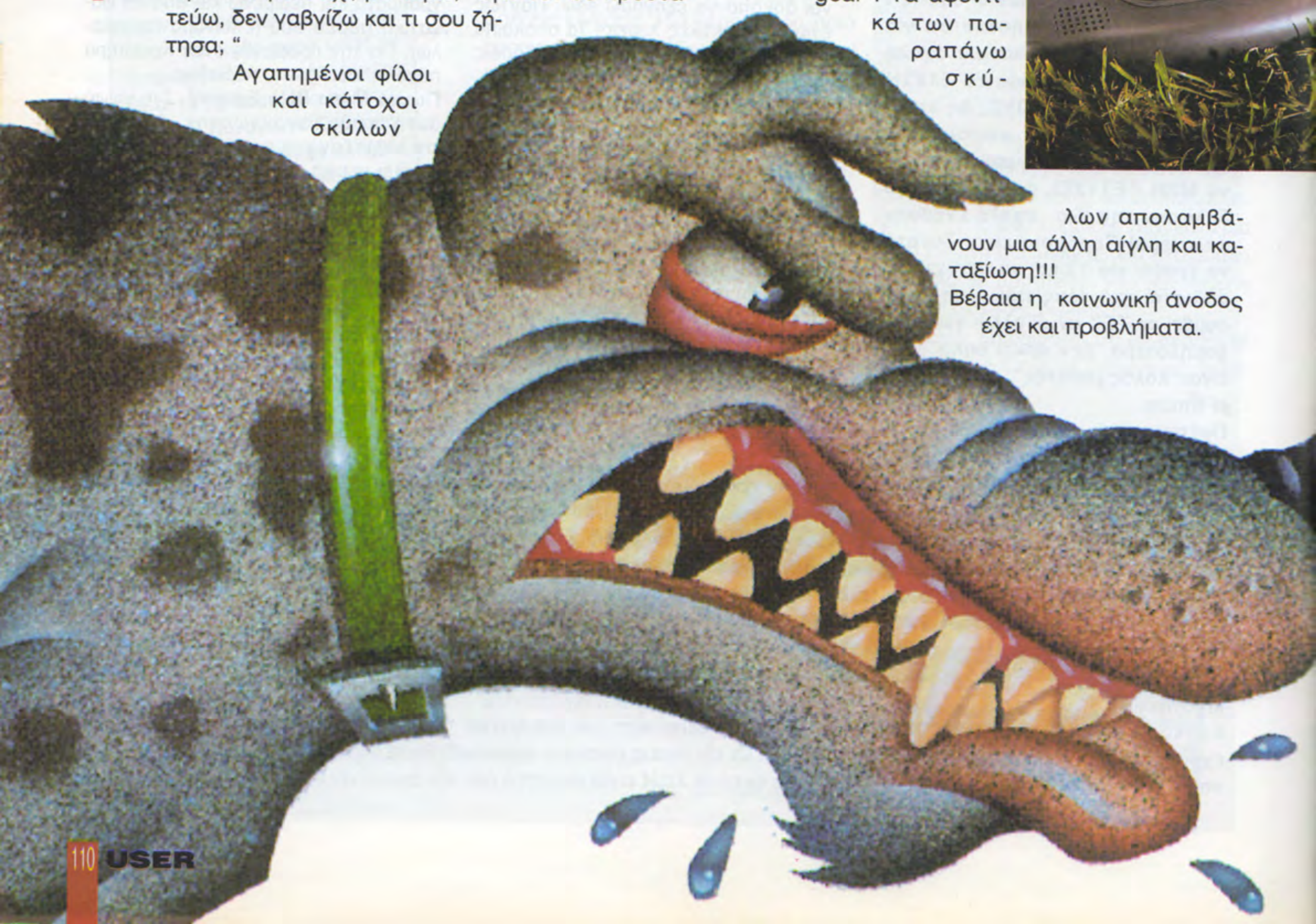
ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ



Γαυγίζει ο Γιάννης Αϊδίνης

Εχετε σκεφτεί τι μπορεί να κάνει ένας καθωσπρέπει σκύλος την σήμερον ημέρα; Οχι ε; Γι'αυτό υπάρχει το "χορεύοντας". Κατ'αρχήν καθωσπρέπει είναι ένας σκύλος που έχει βρεί ένα σωστό αφεντικό και τον ταΐζει, τον φιλοξενεί και γενικώς του κάνει όλα τα χατήρια. Ακόμα τον διασκεδάζει με βόλτες, παιχνίδια και δεν του χαλάει κανένα χατήρι. Ακόμα κι αν ζητήσει μια φορητή παιχνιδομηχανή!!! Και γιατί όχι, ρε κύριε, "εγώ δεν σε προστατεύω, δεν γαβγίζω και τι σου ζήτησα; "

Αγαπημένοι φίλοι και κάτοχοι σκύλων την αγορά παιχνιδομηχανής δεν τη γλυτώνετε. Ενα game gear ή ένα game boy είναι μάλλον απαραίτητο. Ασε που σε ανεβάζει κοινωνικά "είδες καινούριο game gear ο Αζόρ, αλλά και ο Ιβάν δεν πήγε πίσω, έχει game boy & game gear". Τα αφεντικά των παραπάνω σκύλων απολαμβάνουν μια άλλη αίγλη και καταξίωση!!! Βέβαια η κοινωνική άνοδος έχει και προβλήματα.



ΜΕ ΤΑ BYTES





Παίρνετε τον αγαπημένο σας σκύλο, που παίρνει το αγαπημένο του game boy, βρίσκετε μια πλατεία που απαγορεύονται οι σκύλοι (για τις παιχνιδομηχανές δεν ξέρω να υπάρχει απαγόρευση) και κάνετε την φιγούρα σας. Ακριβώς απέναντι είναι κάποιος με κάποιο σκύλο και κάποιο game gear που κάνει το ίδιο. Γυρνάει λοιπόν ο άλλος σκύλος και λέει στο δικό σας "μάγκα, τα μπλόκ του tetris σου, τα μασάω και τα φτύνω αμμοχάλικο". Εννοείται ότι η απάντηση του δικού σας σκύλου είναι "θα δαγκώσω τον Sonic2 σου και θα τον κάνω Sonic 1/2". Είναι δυνατόν να μη γίνει σκυλοκαβγάς ο οποίος έχει και τους κανόνες του. Οι σκύλοι κάθονται και απολαμβάνουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Ενώ εσύ και ο άλλος κάτοχος αλλάζεται μερικές γροθιές, κλωτσιές, καρεκλιές, πουκάμισα, γραβάτες, παπούτσια και γενικώς γίνεστε ρεζίλι στα μάτια δυο καθωσπρέπει σκύλων που έχουν σταματήσει το παιχνίδι και συμφωνούν οτι ένας καθωσπρέπει σκύλος είναι δύσκολο να βρεί αφεντικό να τον καταλαβαίνει και να μην τον ρεζιλεύει στην πρώτη ευκαιρία.

Ηθικό δίδαγμα

Καλύτερα να είσαι καθωσπρέπει σκύλος,δεν μιλάς σχεδόν καθόλου και δεν χρειάζεσαι κανέναν να σου αγοράσει γούνα.

Ενώ οι άνθρωποι κάνουν λάθη, ανθρώπινο προσόν βλέπετε, και όταν θέλουν να τα κάνουν σωστά αγοράζουν computer.

Καλύτερα σκύλος με παιχνιδομηχανή λοιπόν.

Αυτά....



PC VIRUS

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Οι ιοί που ακολουθούν στον κατάλογο είναι αυτοί που εμφανίζονται στους συμβατούς. Αυτό είναι το πρώτο μέρος ιών γιατί είναι ατέλειωτοι οι άτιμοι Στον πίνακα που ακολουθεί διαβάζετε από αριστερά προς τα δεξιά: το όνομα του ιού, τον όνομα στην παρένθεση με το οποίο τον αναγνωρίζουν και τον καθαρίζουν τα αντιβιοτικά, τα μέρη που προσβάλει,τον αριθμό των bytes που προσθέτει στο αρχείο που μολύνει και τις ζημιές που κάνει. Για να καταλάβετε τί σημαίνουν οι αριθμοί και τα γράμματα διαβάστε τις επεξηγήσεις στο τέλος του πίνακα.

1 [N1]			3	4	5						11240	O
1008 [1008]		2	3	4	5						1008	O P D L
1014 [Vienna]			3	4	5						1014	O P L
1024 (2) [Alf]			3	4	5						1024	O P
1024PSRC [PS10]			3	4	5						1024	O
1030 [G4]			3	4	5	6	7				1030	O P L
1067 [1067]			3	4	5						1067	O P L
1210 [1210]			3		5						1210	O P L
1241 [1241]			3	4	5						1241	L O P
1244 [1244]			3		5	6	7				1244	L O P
1253 - Boot [1253]			3					8	9	10	?	B O P D L
1253 - COM [1253]			3	4	5						1253	O P D L
1260 (4) [V2P2]		2			5						1260	P
1280 [Crime-B]		2			5						1168	P F
1339 [1339]			3	4	5	6	7				1339	O P L
1376 [1376]			3	4	5	6	7				1376	O P L
1381 [1381]						6	7				1381	O P
1385 [1385]			3	4	5						1385	O P L
1392 [1392]			3	4	5	6					1392	O P L
1452 [1452]			3	4	5						1452	O P
1530 [1530]					5	6					1530	P O
1559/1554 (2) [1559]		2	3	4	5	6					1554	O P L
1575/1591 (5) [15xx]			3	4	5	6					?	O P L
1605 (2) [Jeru]			3	4	5	6					1605	L O P D
1661 [1661]			3	4	5	6					1661	O P L
1677 [1677]			3	4	5						1677	O P L
1720 (4) [1720]			3		5	6	7				1720	F O P L
1840 [Alf]			3			6	7				1840	O P L D
191 [Tiny]				4	5						191	L O P
1963 [1963]	1		3	4	5	6	7				1963	O P L D
1971/8 Tunes (2) [1971]			3		5	6	7				1971	O P
2330 [2330]			3	4	5	6	7				2330	O P L
2559 [2559]						6					2559	L O P
2560 [2560]	1		3		5	6					2560	O P
262 [262]			3	4	5						262	O P L
2622 [2622]			3	4	5	6	7	8	9	10	2622	O P L D
2930 [Spain]			3		5	6					2930	P
310 [GS]			3	4	5						310	O P L
337 [337]			3	4	5						337	O L
3445 [4096]	1	2	3		5	6					3445	O P D L
365 [365]			3	4	5						365	O P L
370-B [370]					5						370	P
382 (2) [Pir]				4	5	6					0	L O P
405 [Burger]					5						0	P F

408 [408]	3 4 5	408	L O P
4096 (9) [4096]	1 3 4 5 6 7	4096	D O P L
482 [482]	3 4 5	482	O P
487 [487]	5	487	P
510 [VHP]	4 5	510	O L
512 (5) [512]	1 3 4 5	?	O P L
5120 (3) [5120]	4 5 6 7	5120	O P D L
555 [BWish]	3 4 5 6 7	555	O P L
560 [560]	3 4 5	560	O P L
621 [621]	4 5	621	O P D
651 [Alf]	3 5	651	O P D
654 [640]	5	654	P
709 [CSL]	3 4 5	709	O P
733 [733]	4 5	733	O P D L
737 [GN]	3 4 5 6	737	O P L
748 [748]	3 4 5	748	O D L
765 [765]	3 6 7	765	O P L
777 [777]	3 4 5	777	O P
7808 [7808]	3 4 5 6 7	7808	O P L D
789 [Zar]	3 4 5	789	O L
7th Son (4) [7S]	4 5	350	O P
812 (2) [812]	3 4 5 6 7	812	O D
834/Arab Virus [Ar]	3 5	834	O P
855 [GN]	3 4 5 6 7	855	O P L
903 [903]	3 4 5	903	O P
905 [905]	6	905	P
923 [923]	3 4 5 6 7	923	O P L D
A-403 [A-403]	3 4 5	0	L
Ada [Ada]	3 4 5	2600	O P L
AGI-Plan [AGI]	4 5	1536	O P L
Ah [Alf]	3 4 5	1173	B L O P
AIDS [N1]	5 6	0	P O L
AIDS II [A2]	5 6	?	O
AIDS Trojan (13) [Aids]	5	0	P
AirCop (3) [AirCop]	3 8	?	B O
Akuku (2) [Akuku]	4 5 6	891	L O P
Alabama (3) [Alabama]	3 6	1560	O P L
Alfa (2) [Alf]	3 4 5 6 7	1150	L O P
Amstrad (7) [Amst]	5	847	P
Anthrax - Boot (2) [Atx]	3 10	?	B O P D
Anthrax - File (4) [Atx]	3 4 5 6	1206	O P D
Anti-D [GR]	3 4 5	945	O P L
Anti-Pascal (3) [AP]	4 5	605	L L O P
Anti-Pascal II (4) [G3]	4 5	400	B
Anti-Tel [A-Vir]	1 2 3 8 10	?	B F L O
Argentina [GR]	3 4 5	1249	O P D
Armagedon (3) [Arma]	3 4 5	1079	O P
ASP-472 [472]	3 4 5 6 7	472	L O P
AT144 [144]	4 5	144	O P
August 16 [A16]	4 5	631	O P
Australian [GD]	3 4 5 6 7	1433	O P L D
Azusa (2) [Azusa]	3 8 10	?	D O B L
BackTime [BT]	3 4 5	528	L O P

10 Μολύνει το Partition Table του σκληρού δίσκου
9 Μολύνει το Boot Sector του σκληρού δίσκου
8 Μολύνει το Boot Sector των δισκετών
7 Μολύνει τα Overlay αρχεία
6 Μολύνει τα EXE αρχεία
5 Μολύνει τα COM αρχεία
4 Μολύνει το COMMAND COM
3 Ο ιός κάθεται στην μνήμη
2 Ο ιός χρησιμοποιεί Self-Encryption
1 Ο ιός χρησιμοποιεί τεχνικές STEALTH

Ζημιές

B - Πειράζει ή γράφει πάνω στον boot sector
D - Πειράζει τα data files
F - Φορμάρει ή γράφει πάνω σε όλο ή σε μέρος του δίσκου
L - Αμμεσα ή έμμεσα επιρρεάζει την σύνδεση των αρχείων
O - Επιρρεάζει την run-time λειτουργία του συστήματος
P - Πειράζει το πρόγραμμα ή τα overlay αρχεία

CINEMA

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

LASER DISCs

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχουν την τύχη να διαθέτουν αυτή τη στιγμή ένα laser disc video σπίτι τους. Ισως μερικοί να έχουν δει κάποια ταινία σε ένα τέτοιο μηχάνημα και να έχουν μείνει άφωνοι από την απόδοσή του. Ούτε γραμμές, ούτε προβλήματα με το contrast και το tracking και το κυριότερο δεν χαλάνε ποτέ. Ο,τι γράφει δηλαδή δεν ξεγράφει. Εκτός από όλα τα πλεονεκτήματα ενός CD τα LDs (Laser Discs) δίνουν την δυνατότητα στον κατασκευαστή τους να παρουσιάζει την ταινία cinemascop, δηλαδή σε παραλληλόγραμμο στήσιμο, όπως ακριβώς η οθόνη του κινηματογράφου και να φαίνονται εκεί μέσα τα πάντα, όχι όπως στα συνηθισμένα video που χάνουμε ένα 10% τουλάχιστον της οθόνης.

Μερικές κατασκευάστριες τηλεοράσεων, όπως η Philips, ήδη κυκλοφορούν παραλληλόγραμμες συσκευές που θα εκμεταλλεύονται στο έπακρο την νεα LD τεχνολογία. Ακόμα σε μερικές ειδικές -Special- εκδόσεις τέτοιων δίσκων ο θεατής θα μπορεί να βλέπει όχι μόνο την ταινία αλλά και μερικά πρόσθετα στοιχεία γύρω από την ταινία και τους πρωτα-



γωνιστές της. Για παράδειγμα στην Special LD έκδοση των Aliens ο σκηνοθέτης James Cameron πρόσθεσε άλλα 20 λεπτά έργου που δεν υπάρχουν στις βιντεοκασέτες όπου μπορείτε ακόμα και να δείτε τους γονείς της Newt! Και πού να δείτε την έκδοση του Terminator 2 από το οποίο στους κινηματογράφους και τις βιντεοκασέτες είχαν αφαιρεθεί αρκετές σημαντικές σκηνές!

Με τις τιμές των LD players να πέφτουν συνεχώς και τους ανάλογους δίσκους να πληθαίνουν σιγά σιγά, η οπτική απόλαυση βαδίζει στην ψηφιοποίησή της.

ALIEN 3

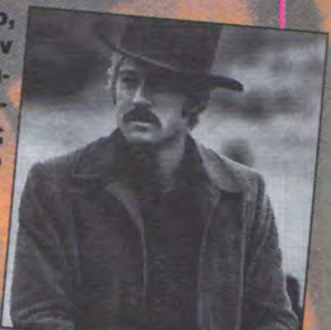
Τώρα που κυκλοφόρησε σαν παιχνίδι για τις κονσόλες και την Amiga θα κυκλοφορήσει και για video. Συνήθως τα πετυχημένα έργα δεν βγαίνουν τόσο γρήγορα σε βιντεοκασσέτες. Ισως το Alien 3 δεν ήταν τόσο πετυχημένο εμπορικά





να μου πείτε. Θα συμφωνήσω. Ηταν περίεργο και παρά τα χρήματα που στοίχισε δεν είχε τα εφφέ που περιμέναμε. Ομως όσοι δεν το είδαν στον κινηματογράφο γιατί τους είπαν να μην το δουν ή διάβασαν αρνητικές κριτικές δεν έχουν κανένα λόγο να μην το δουν στο βίντεο. Εγώ θα πω καλά λόγια! Μπορεί να μην ειναι τόσο πρωτότυπο και μονολιθικό έργο οσο το πρώτο μέρος της τριλογίας, μπορεί να μην έχει την αγωνία του δεύτερου μέρους αλλά είναι σκοτεινό, εφιαλτικό και αποτελεί μια ενδιαφέρουσα αλλαγή στο μοτίβο που περιμέναμε. Δείτε το όχι σαν ένα έργο αλλά σαν το απαραίτητο τρίτο μέρος της τριλογίας και να θυμάστε καθόλη την διάρκειά του ότι ζούμε στην εποχή του AIDS. Θα καταλάβετε καλύτερα το έργο και το πνεύμα του.

Ο καϋμένος ο Κέβιν Κόστνερ, πιστεύει ότι το Γουέστερν του πηγαίνει πολύ! Ετσι ετοιμάζει ένα ακόμα όπου θα παίζει τον Γουάιτ Ερπ. Πάντως κάτι ανάλογο θα κάνει και ο Ρόμπερτ Ρέντφορντ ο οποίος τουλάχιστον έχει αυτό το δικαίωμα μετά από το πολύ καλό "Butch Cassidy and Sundance Kid" του 1969.



Πάτωσε στα Οσκαρ ο "Δράκουλας" του Κόππολα. Το περιμέναμε άλλωστε. Αυτό βέβαια δεν τον εμπόδισε να κάνει ένα ρεκόρ όλων των εποχών στην Βρετανία: εισπράξεις 2.640.584 λιρών μέσα σε τρεις μέρες. Τί σου κάνει η διαφήμιση (είναι και όνομα ο άτιμος να μην το ξεχνάμε)!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α ...ΑΛΛΑ ΜΕ AMSTRAD

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Από αυτό το μήνα το κρυφό σχολειό του Amstrad ξεκινάει την αναλυτική παρουσίαση των εντολών των δύο βασικών γλωσσών του CPC και του Plus της Locomotive αλλά και της LOGO. Αυτό σημαίνει ότι:

ABS

Η εντολή αυτή ανήκει σε εκείνες που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής για να καταλαβαίνει τιμές, αλλά όχι μεταβλητών. Η σύνταξή του είναι:

PRINT ABS (-1000.45)

1000.45

Είναι λοιπόν μία συνάρτηση που θα σας δώσει την απόλυτη τιμή του αριθμού που έχετε στην παρένθεση. Αν δηλαδή δώσετε κάποια αρνητική τιμή θα γυρίσει την θετικη του όπως είδατε στο παράδειγμα παραπάνω.

AFTER

Η εντολή After είναι αυτή που σας δίνει την δυνατότητα να δώσετε το μέτρο της καθυστέρισης σε κάποια σας ενέργεια μέσα στο πρόγραμμα. Συντάσσεται ως εξής:

AFTER "καθυστέρηση χρονομέτρου", "αριθμός χρονομέτρου", GOSUB "αριθμός γραμμής"

Σε ένα παράδειγμα θα μπορούσαμε να δούμε την εντολή ώς εξής:

```
10 AFTER 250 GOSUB 60: CLS
20 PRINT "ΜΑΝΤΕΨΕ ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΣΕ 5 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ"
30 A$=INKEY$: IF FLAG=1 THEN END
40 IF A$<>CHR$(INT(RND*26+97)) THEN 30
50 PRINT A$; "ΣΩΣΤΟ ΚΕΡΔΙΣΕΣ."
55 SOUND 1,478: SOUND 1,358: END
60 PRINT "ΔΥΣΤΥΧΩΣ ΚΕΡΔΙΣΑ ΕΓΩ"
70 SOUND 1,2000: FLAG=1: RETURN
```

Με την εντολή αυτή καλείτε μία υπορουτίνα που περιμένει σε κάποιο σημείο του προγράμματος καλά κρυμμένη. Κάθε αριθμός που βάζετε στην παράμετρο "καθυστέρηση χρονομέτρου" αντιστοιχεί σε 0.02 δευτερόλεπτα. Ετσι το 100 για παράδειγμα είναι πραγματικός χρόνος δύο δευτερολέπτων. Την παράμετρο "αριθμός χρονομέτρου" μπορείτε να μην την χρησιμοποιείτε αλλά αν θέλετε πρέπει να ξέρετε ότι παίρνει νούμερα από 0-3. Η πιο συνηθισμένη εντολή που συνοδεύει την After είναι η GOTO και η GOSUB.

ΠΡΟΣΟΧΗ Οταν κάνετε compilation το πρόγραμμα που περιλαμβάνει την After προσέξτε ότι λόγο της αύξησης της ταχύτητας ροής του προγράμματος θα μειωθούν οι καθυστερήσεις που επιτυγχάνετε με την After.

ΞΕΚΙΝΩΝΤ

Αγαπητοί φίλοι, για άλλον ένα μήνα είμαστε μαζί, για να κάνουμε τη βόλτα μας στον "σκληρό" και τον "μαλακό" κόσμο των PCs. Θα δούμε τους τρόπους επεξεργασίας των πληροφοριών από τον υπολογιστή, και θα φτιάξουμε και το πρώτο προγραμματάκι της PASCAL. Ας ξεκινήσουμε όμως.

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

ΣΚΛΗΡΗ ΜΕΡΑ...

Οι υπολογιστές επεξεργάζεται τις πληροφορίες με διάφορους τρόπους, ανάλογα βέβαια και με τις ικανότητές τους. Ας δούμε αυτούς τους τρόπους έναν - έναν.

BATCH PROCESSING

Με άλλα λόγια, Επεξεργασία Κατά Ενότητες Προγραμμάτων. Αυτή η τεχνική επεξεργασίας πληροφοριών, είναι η πλέον διαδεδομένη στους micro υπολογιστές. Ο υπολογιστής, επεξεργάζεται κάθε χρονική στιγμή μόνο ένα πρόγραμμα, το οποίο βέβαια, έχει φορτωθεί στην μνήμη του. Ολα τα περιφερειακά δεσμεύονται από τον υπολογιστή για να χρησιμοποιηθούν στο πρόγραμμα, άσχετα με το αν τελικά μπουν σε λειτουργία ή όχι. Για να αρχίσει να εκτελείται άλλο πρόγραμμα, πρέπει να τερματιστεί η εκτέλεση του προηγούμενου.

MULTI PROGRAMMING.

Στην απλή ελληνική Πολυπρογραμματισμός. Με αυτήν την τεχνική έχουμε καλύτερα αποτελέσματα, αφού τώρα μπορούμε να φορτώσουμε πολλά προγράμματα στη μνήμη και να τα εκτελέσουμε ταυτόχρονα. Για την κατανομή των περιφερειακών ανάμεσα στα προγράμματα, αποφασίζει η μονάδα ελέγχου. Η μονάδα ελέγχου, αποφασίζει επίσης και για την κατανομή της ελεύθερης μνήμης ανάμεσα στα προγράμματα και για τις δρομολογήσεις των εργασιών. Αποτέλεσμα όλων αυτών, είναι το ότι υπάρχει συνεχής απασχόληση όλων των περιφερειακών του υπολογιστή.

MULTI PROCESSING.

Η' αλλιώς Πολυεξεργασία. Η τεχνική αυτή, προϋποθέτει την ύπαρξη τουλάχιστον δύο κεντρικών μονάδων επεξεργασίας, οι οποίες κάθε χρονική στιγμή, αναλαμβάνουν την επεξεργασία διαφορετικών πληροφοριών κάποιου προγράμματος. Ενα παράδειγμα είναι ο κεντρικός επεξεργαστής και ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής, όπου ο πρώτος ασχολείται με γενικές εντολές του προγράμματος, ενώ ο δεύτερος κάνει με μεγάλη ταχύτητα και ακρίβεια τις απαιτούμενες μαθηματικές πράξεις.

Υπάρχουν και άλλοι τρόποι επεξεργασίας, άλλα ο χώρος δυστυχώς δεν μας επιτρέπει να τους αναλύσουμε τώρα. Ετσι, θα επιστρέψουμε τον επόμενο μήνα για να ολοκληρώσουμε το θέμα.

ΜΕ ΜΑΛΑΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Στο τεύχος 35, είχαμε δει το λογικό διάγραμμα ενός προγράμματος που δεχόταν από το πληκτρολόγιο 4 αριθμούς, έβγαζε τον μέσο όρο τους ανά δύο και τύπωνε τους δύο μέσους όρους, βάζοντας πρώτο το μεγαλύτερο και δεύτερο το μικρότερο.

Επειδή όμως είχαμε πει ότι θα βλέπαμε το πρόγραμμα και στην τελική του μορφή, ας το γράψουμε:

```
PROGRAM mesos_oros;

USES CRT;

VAR
 m1, m2 : REAL;
 a, b, c, d: REAL;
BEGIN
 CLRSCR;
 WRITE('Δώσε τον πρώτο αριθμό:');
 READLN(a);
 WRITE('Δώσε τον δεύτερο αριθμό:');
 READLN(b);
 WRITE('Δώσε τον τρίτο αριθμό:');
 READLN(c);
 WRITE('Δώσε τον τέταρτο αριθμό:');
 READLN(d);
 m1 := (a+b)/2;
 m2 := (c+d)/2;
 IF (m1>m2) THEN
 BEGIN
 WRITELN(m1);
 WRITELN(m2);
 END
 ELSE
 BEGIN
 WRITELN(m2);
 WRITELN(m1);
 END;
END.
```

Σας φαίνεται παράξενο; Μήπως δύσκολο;

Λογικά θα έπρεπε να σας φαίνεται, ιδίως αν δεν έχετε ξανασχοληθεί με τη γλώσσα. Γι' αυτό το λόγο, θα δούμε το πρόγραμμα βήμα - βήμα.

Ξεκινώντας, δηλώνουμε το όνομα του προγράμματος, με την εντολή:
PROGRAM mesos_oros;
Εδώ να διευκρυνήσω κάτι. Οι εντολές και οι δεσμευμένες λέξεις της Pascal, είναι αυτές που βλέπετε με κεφαλαία. Ολες οι άλλες λέξεις, είναι δικές μας

ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

... ΑΛΛΑ ΜΕ PC

μεταβλητές και για να τις ξεχωρίζουμε τις έγραψα με μικρά. Εσείς βέβαια δεν είναι απαραίτητο να το κάνετε έτσι, ούτε σε αυτό, ούτε και στα προγράμματα που θα φτιάξετε αργότερα. Ας συνεχίσουμε.

Η επόμενη εντολή είναι η USES CRT;

Η εντολή USES αν θυμάστε, λέει στην PASCAL να χρησιμοποιήσει μια βιβλιοθήκη με ρουτίνες. Η βιβλιοθήκη CRT, είναι μια από τις βασικές βιβλιοθήκες της PASCAL, που περιέχει ρουτίνες που αφορούν την οθόνη. Για τις βιβλιοθήκες που περιέχουν ρουτίνες, θα μιλήσουμε εκτενώς αργότερα, οπότε μην ανυσηχείτε.

Το επόμενο πράγμα που θα πρέπει να έχετε δει μέχρι τώρα, είναι τα ερωτηματικά στο τέλος κάθε πρότασης (ή εντολής αν θέλετε). Ερωτηματικά πρέπει να μπαίνουν πάντα, γιατί δηλώνουν το τέλος της κάθε εντολής. Αν δεν βάλετε, ο compiler της PASCAL θα νομίζει ότι η εντολή συνεχίζεται και το πρόγραμμα θα "χτυπήσει".

Συνεχίζοντας, βλέπουμε την εντολή VAR. Αυτή η εντολή δηλώνει ότι ακολουθεί τμήμα δηλώσεως μεταβλητών. Αυτό το βλέπουμε αμέσως από κάτω, όπου δηλώνουμε τις μεταβλητές m1, m2, a, b, c, d ως πραγματικούς αριθμούς. Για να δηλώσετε οποιαδήποτε μεταβλητή, θα πρέπει να γράψετε το όνομά της (πάντα με λατινικούς χαρακτήρες), μετά να βάλετε άνω-κάτω τελεία και τέλος τον τύπο της μεταβλητής. Ο τύπος της μεταβλητής, μπορεί να είναι κάποιος από τους προκαθορισμένους τύπους της PASCAL, ή κάποιος δικός σας τύπος, που έχετε φτιάξει πριν. Οι σημαντικότεροι ίσως τύποι της PASCAL είναι οι: integer, real, longint, word, byte και char, που αντιπροσωπεύουν αντίστοιχα: ακέραιο αριθμό, πραγματικό αριθμό, μεγάλο ακέραιο, απρόσημο ακέραιο, ένα byte και ένα χαρακτήρα.

Οι τύποι που μπορείτε να φτιάξετε εσείς, μπορούν να είναι οποιασδήποτε μορφής, χωρίς να υπάρχουν δεσμεύσεις. Αυτό όμως είναι ένα μεγάλο θέμα, στο οποίο δεν μπορούμε να αναφερθούμε τώρα. Θα επανέλθουμε όμως.

Η εντολή BEGIN, είναι η εντολή που δηλώνει ότι ξεκινά το πρόγραμμα. Οπως καταλαβαίνετε δεν πρέπει να λείπει από κανένα πρόγραμμα που φτιάχνετε. Επίσης, δηλώνει την αρχή κάποιας υπορουτίνας, όπως επίσης και την αρχή κάποιας "παραγράφου" - μιας ομάδας δηλαδή εντολών που η PASCAL πρέπει να αντιμετωπίσει σαν μία. Για κάθε BEGIN, πρέπει να υπάρχει και ένα END, αλλιώς, το πρόγραμμα θα έχει πρόβλημα.

Η εντολή CLRSCR απλά καθαρίζει την οθόνη. Είναι μέρος της βιβλιοθήκης CRT.

Μετά από την CLRSCR, ακολουθεί ένα "set" εντολών, για να εισάγουμε τις τιμές των μεταβλητών a, b, c, d. Οι εντολές είναι η WRITE και η READLN. Οι WRITE, είναι η μία από τις δύο εντολές της PASCAL που τυπώνουν κάποιο κείμενο σε μία οθόνη κειμένου (δεν μπορείτε δηλαδή να την χρησιμοποιήσετε αν δουλεύετε σε graphics mode). Η δεύτερη εντολή που τυπώνει κείμενο είναι η WRITELN. Η διαφορά μεταξύ στην WRITE και στην WRITELN, είναι ότι η WRITELN όταν τυπώνει κείμενο, μεταφέρει αυτόματα τον κέρσορα στην από κάτω γραμμή, σε αντίθεση με την WRITE που δεν το μετακινεί καθόλου.

Το ίδιο ισχύει και για την READLN που χρησιμοποιήσαμε. Και εδώ, υπάρχει η READ και ισχύουν οι ίδιοι κανόνες. Με την READ όπως θα καταλάβατε, λέμε στην PASCAL να δεχτεί πληροφορίες από κάποια μονάδα εισόδου. Στην σθγκεκριμένη περίπτωση είναι το πληκτρολόγιο.

Ο᾽'᾽ καταλαβαίνετε λοιπόν, το "set" των WRITE και READLN, κάνει το εξής:

1) Τυπώνει στην οθόνη το μήνυμα:"Δώσε τον πρώτο αριθμό".
2) Δέχεται τον αριθμό και βάζει την τιμή στην μεταβλητή a.
3) Τυπώνει "Δώσε τον δεύτερο αριθμό".
4) Δέχεται τον αριθμό και βάζει την τιμή στην μεταβλητή b.

Και ούτω καθ' εξής, μέχρι να εισάγετε και τους τέσσερις αριθμούς.

Μετά από αυτό ακολουθεί το μέρος που το πρόγραμμα επεξεργάζεται τους αριθμούς για να βγάλει τα αποτελάσματα.

Δυστυχώς όμως, πρέπει να κλείσουμε εδώ. Ξέρω ότι ένα μέρος του προγράμματος δεν το είδαμε καθόλου, αλλά ο χώρος δεν μας επιτρέπει να το καλύψουμε όλο σε ένα τεύχος. Θα επανέλθουμε όμως τον επόμενο μήνα, με την ανάλυση του υπόλοιπου προγράμματος.

Οσοι από εσάς έχετε την PASCAL στα χέρια σας, πληκτρολογήστε και τρέξε το πρόγραμμα. Οι τολμηροί αν θέλετε, πειραματιστείτε λιγάκι.Ως το επόμενό μας ραντεβού, σας εύχομαι καλό μήνα και καλά προγραμματάκια.

ΞΕΚΙΝΩΝΤ



Συνεχίζοντας τα μαθήματα για το λειτουργικό της Amiga, θα ασχοληθούμε αυτή την φορά με τις εντολές του Screen Editor. Με τον Editor αυτόν μπορεί ο χρήστης να ενεργήσει άφοβα πάνω στην οθόνη, να κάνει αλλαγές, να σβήσει αυτά που έχει γράψει κτλ. Επίσης θα κοιτάξουμε και τα πιο συνηθισμένα μηνύματα λάθους, γιατί σίγουρα θα έχετε έρθει στο σημείο να συναντήσετε ένα τέτοιο μύνημα και να μην ξέρετε ποιο είναι το λάθος που κάνατε, για να το αποτρέψετε την επόμενη φορά.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Ξεκινώντας λοιπόν με τον Screen Editor, πρέπει να πούμε ότι ορισμένα πλήκτρα του πληκτρολογίου της Amiga είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε να εκτελούν κάποια εντολή ή μια σειρά εντολών που σίγουρα βοηθούν τον χρήστη στην δουλειά του. Συγκεκριμένα, το πιο χρήσιμο πλήκτρο για τους αρχάριους είναι το Backspace. Αυτό αναλαμβάνει να σβήσει τα λάθη που τυχόν έχει κάνει ο χρήστης σε αυτά που πληκτρολογεί στην οθόνη, σβήνοντας τους χαρακτήρες που βρίσκονται στο αριστερό μέρος του κέρσορα. Κάτι ανάλογο κάνει και το DEL, μόνο που σβήνει τους χαρακτήρες που βρίσκονται στα δεξιά του κέρσορα. Αλλο ένα πολύ χρήσιμο πλήκτρο, όσο και αν αυτό ακούγεται παράξενα είναι το ESC. Με αυτό μπορούμε να εισάγουμε εντολές εκτεταμένου τύπου (τις επονομαζόμενες macro εντολές). Τέλος πιστεύω όλοι να γνωρίζουν την λειτουργεία του πλήκτρου Return. Με αυτό διακόπτουμε την πληκτρολόγηση σε μια γραμμή της οθόνης του υπολογιστή μας και συνεχίζουμε στην απο κάτω.

Καιρός να δούμε ορισμένες άμεσες εντολές του Screen Editor για την Amiga. Τέτοιες είναι :

CTRL-E: Οπου χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα CTRL και E μπορούμε να μετακινήσουμε τον κέρσορα στο τέλος ή την αρχή του κειμένου.

CTRL-F: Μετατρέπει τους μικρούς χαρακτήρες σε κεφαλαίους και το αντίστροφο.

CTRL-G: Δεν κάνει τίποτε άλλο από το να επαναλάβει την τελευταία macro εντολή που δώθηκε από τον χρήστη.

CTRL-O: Με αυτή μπορούμε να διαγράψουμε μια ολόκληρη λέξη ή ένα διάστημα.

CTRL-V: Κάνει μια επαλήθευση της οθόνης.

Παράλληλα καλό θα ήταν να δούμε και ορισμένες από τις macro εντολές που μπορεί να φανούν χρήσιμες στον χρήστη του screen editor της Amiga. Τέτοιες είναι :

ESC-D : Διαγράφει μια ολόκληρη γραμμή.

ESC-B : Μεταφέρει τον κέρσορα στο τέλος του αρχείου.

ESC-E/s/t: Αλλάζει όλους τους χαρακτήρες s σε t.

ESC-I/s : Μπορείτε να γράψετε μια γραμμή πριν από αυτήν στην οποία βρίσκεται ο κέρσορας την συγκεκριμένη στιγμή.

ESC-Q : Σταματάτε όλες τις διαδικασίες και χωρίς να σώσετε την εργασία σας σβήνετε το κείμενο σας.

ESC-SA : Το κείμενο που έχετε γράψει σώζεται στο μέσο που εσείς θέλετε με την μορφή αρχείου.

Φυσικά, δεν είναι δυνατόν να καλύψουμε όλες τις εντολές μέσα από αυτό το άρθρο, απλά γιατί ορισμένες

ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

... ΑΛΛΑ ΜΕ AMIGA

από αυτές είναι ζήτημα αν θα τις χρησιμοποιήσετε 1 με 2 φορές στην προγραμματιστική ζωή σας. Αναφέραμε ορισμένες ενδεικτικά για μια πρώτη γεύση στις macro εντολές.

Το δεύτερο θέμα με το οποίο θα ασχοληθούμε αυτό το μήνα είναι τα μηνύματα λάθους που εμφανίζονται την ώρα που δουλεύουμε στην οθόνη του υπολογιστή μας και οι περισσότεροι δεν ξέρουμε να τα χρησιμοποιεί. Τα μηνύματα λάθους εμφανίζονται στο πανω μέρος της οθόνης και συν τοις άλλοις βρίσκονται πάντα μέσα σε ένα κόκκινο πλαίσιο (είναι τα περίφημα guru meditations για τους φίλους της Amiga). Αποτελούνται από μια σειρά αριθμών που εξηγούνται μόνο μέσω του manual που παρέχεται μαζί με την Amiga. Ας κοιτάξουμε λοιπόν μαζί τα σημαντικότερα.

103: Μόλις εμφανιστεί ένα τέτοιο μύνημα σημαίνει ότι η Amiga δεν έχει αρκετή ποσότητα μνήμης για να εκτελέσει την λειτουργία που την διέταξες να κάνει. Σε αυτή την περίπτωση πρέπει να κλείσετε κάποια παράθυρα για να ελευθερωθεί η μνήμη που χρειάζεστε. Σε πιο σπάνιες περιπτώσεις ο χρήστης πρέπει να κάνει reset τον υπολογιστή.

121: Οταν ένα συρτάρι των παραθύρων έχει καταστραφεί και ο χρήστης προσπαθεί να το χρησιμοποιήσει, εμφανίζεται αυτό το μύνημα. Το μόνο που μπορεί ο χρήστης να κάνει είναι να ξαναντιγράψει από τις original δισκέττες το συρτάρι που θέλει.

202: Αυτό το μήνυμα λάθους σημαίνει ότι το συρτάρι ή το αντικείμενο που θέλει ο χρήστης χρησιμοποιείται ήδη από μια άλλη λειτουργία. Αυτό που πρέπει να κάνει ο χρήστης είναι να περιμένει να τελειώσει την εργασία του το αντικείμενο που θέλει να χρησιμοποιήσει.

203: Οταν προσπαθήσει ο χρήστης να δώσει σε ένα πρόγραμμα ίδιο όνομα με κάποιο άλλο που ήδη υπάρχει στον δίσκο, τότε εμφανίζεται αυτό το μύνημα. Στην συγκεκριμένη περίπτωση το μόνο που έχει να κάνει ο χρηστης είναι να δώσει ένα διαφορετικό όνομα στο αρχείο που θέλει να σωσει.



213: Σε αυτή την περίπτωση τα πράγματα είναι πολύ σοβαρά. Ο δίσκος δεν μπορεί να διαβαστεί από το drive, ίσως από κακή χρήση του δίσκου. Να θυμάστε ότι ποτέ δεν πρέπει να βγάζουμε έξω από το drive την δισκέτα όταν αυτό την διαβάζει. Το μόνο που μπορεί να γίνει είναι να επισκευαστεί η δισκέτα με κάποιο πρόγραμμα. Αν δεν επιδιορθωθεί η δισκέτα απλά έχετε χάσει τα περιεχόμενα της.

214: Αυτό το μήνυμα σημαίνει ότι η δισκέτα είναι προστατευμένη και δεν μπορεί να εκτελέσει την λειτουργία την οποία προγραμματίσατε (προφανώς να γράψετε στην δισκέττα κάποιο πρόγραμμα. Απλά εσείς δεν έχετε να κάνετε τίποτε άλλο από το να αφαιρέσετε το προστατευτικό κάλυμμα της δισκέττας και να ξαναπροσπαθήσετε να εκτελέσετε την εντολή που θέλατε να κάνετε.

Τα λάθη που εμφανίζονται με την μορφή των guru meditations είναι αρκετά και θα ασχοληθούμε ξανά με αυτά στο επόμενο άρθρο.

Να θυμάστε ότι ο πειράμματισμός είναι καλός... αρκεί να έχετε λάβει το απαραίτητα μέτρα ασφαλείας.

Γι'αυτό πάντα να κρατάτε αντίγραφα των δικεττών με τις οποίες εργάζεστε έτσι ώστε να μην βρεθείτε προ εκπλήξεων.

Μέχρι το επόμενο μήνα νεόφυτοι φίλοι της Amiga καλή

Εκφωνεί ο Γρηγόρης Βασιλόπουλος

AUDIO IN



FOURTH WORLD-FOURTH WORLD

Fourth World είναι μια έκφραση που χρησιμοποιείται για την περιγραφή των κατοίκων των δασών του Αμαζονίου ή αλλιώς η τέλεια αρμονία των ανθρώπων αυτών με τη γή τους.

Η μπάντα των Fourth World με την σειρά της προσπαθεί να περιγράψει και να μεταδώσει αυτή τη σχέση. Η προσπάθεια "περπατά" επάνω σε ακαθόριστους μουσικούς δρόμους, που είναι και Samba και Jazz και Rock. Αν οι Fourth World ήταν, μουσικά πολίτες μιας δυτικής κοινωνίας, σίγουρα δεν θα κατάφερναν τίποτα.

Ομως για τον περκασσιονίστα Airto Moreira,τη Flora Purim που εκτός απο σύζυγος του Airto είναι μια απο τις πιο σημαντικές φωνές, τον κιθαρίστα Jose Neto και τον Gary Meek σαξόφωνο-κημπορντς τα πράγματα είναι διαφορετικά μιας και επεξεργάζονται ρυθμούς της γενέθλιας γης τους της Βραζιλίας.

Πολύ πιο πέρα απο τον 3ο ρυθμό αλλά ξεκινώντας απ'αυτόν οι Fourth World παρουσιάζουν τον δικό τους κόσμο, έναν κόσμο που απειλείται με εξαφάνιση.

Δίσκος χωρίς περιτύλιγμα φανταχτερό που όμως ο ρυθμος φτάνει την ψυχή του ακροατή (VELVET MUSIC)

GUNS N'ROSE — USE YOUR ILLUSION WORLD TOUR

24 ΜΑΙΟΥ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ - Η ΠΙΟ ΖΩΝΤΑΝΗ ΣΥΝΑΥΛΙΑ

Τα πιο γρήγορα πιστόλια του Rock οι Guns n Roses είναι το καλύτερο σχήμα που έδωσε συναυλία στην Αθήνα τα τελευταία χρόνια. Ακριβώς 2 χρόνια απο την πρεμιέρα της παγκόσμιας περιοδείας του "Use Your Illusion World Tour" την 24 Μαίου 1991 στο Wisconsin και στη πιο δημιουργική τους στιγμή μας επισκέφτηκαν. Η επέτειος αυτή φέρνει μαζί τους και έναν παλιό Queen τον Brian May, ακόμα και ένα πρόγραμμα 3 ωρών. Στη διάρκεια των δύο προηγούμενων χρόνων οι Guns n Roses - οι οποίοι έχουν πουλήσει πάνω απο 46 εκατομμύρια LP σε όλο τον κόσμο - ταξίδεψαν το Show τους σε 165 πόλεις στην Ευρώπη, τις ΗΠΑ, τον Καναδά, την Κ.Αμερική, την Ιαπωνία, την Αυστραλία και τη Ν.Ζηλανδία. Τα Live αυτά τα έχουν παρακολουθήσει πάνω απο 5.000.000 άτομα. Με τη λήψη του τελευταίου σκέλους της παγκόσμιας περιοδείας τους στα μέσα Ιουλίου του 1993 οι Guns n Roses θα έχουν πραγματοποιήσει συνολικά 190 συναυλίες - 80 στο εξωτερικό και 110 στην πατρίδα τους στις ΗΠΑ-.Πριν την Αθήνα το γκρούπ ήταν στο Ισραήλ ενώ μετά θα βρεθεί στην Τουρκία!!! Βρετανία, Αυστρία, Ολλανδία, Δανία, Νορβηγία, Σουηδία, Ελβετία, Γερμανία, Ιταλία, Ισπανία, Γαλλία και τέλος στις 11 Ιουλίου στο Worthor του Βελγίου. Εκτός απο τον Brian May που ξεκίνησε την συναυλία της Αθήνας αλλά σχήματα που χρησιμοποιούν σαν Support οι Guns n Rose είναι οι The Cult Soul Asylum οι Blind Melon, TBC, Suicidal Tendencies και βέβαια οι παραπάνω θα ανοίξουν πολλές απο τις ευρωπαικές συναυλίες του γκρούπ, ενώ ο κόσμος που έχει παρακολουθήσει κάποιο live τους ποτέ δεν σταμάτησε να ζητάει συνέχεια και ο Slash έχει δηλώσει για το κοινό του :

"Μερικές φορές ο κόσμος δεν συνειδητοποιεί πόσο σημαντικό είναι το ότι αντλούμε την ενέργειά μας απο το πλήθος. Οταν παίζουμε είμαστε στα μισά του δρόμου και χρειαζόμαστε το κοινό για το υπόλοιπο μισό. Πάντα θεωρούσα ότι το κοινό και εμείς είμαστε ένα και το αυτό".

Και οι Guns n Roses προτρέπουν τους ανθρώπους να χρησιμοποιούν τις φαντασιώσεις τους, τις ψευδαισθήσεις τους, ως μέθοδο άρνησης των κατεστημένων καταστάσεων αντιπαραθέτοντας μεγάλης ποικιλίας ήχους και στίχους. Σκληρό Rock δυνατές κιθάρες, ευαίσθητες μπαλάντες, Rock n Roll ταχύτητες και Blues piks, ένα γκρούπ που ακούγεται εκπεριτροπής άγριο και εύθραυστο, με γκάζια κολλημένα ή με ένα σκοτεινό ρομαντισμό, βαθιά σοβαρό και διφορούμενο αλλά πραγματικά αληθινό - Μη με καταδικάζεις όταν λέω αυτό που σκέφτομαι. Η σιωπή δεν είναι χρυσός όταν τα κρατάω μέσα μου Γιατί έχω βρεθεί εκεί που έχω βρεθεί και έχω δει αυτά που έχω δεί και όλα αυτά είναι ένα κομμάτι απο τον εαυτό μου.-



Η ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΩΝ GUNS N ROSE
W.AXL ROSE - φωνητικά **SLASH** - κιθάρα φωνητικά **DUFF MCKAGAN** - μπάσο φωνητικά **MATT SORUM** -ντράμς **GILBY CLARKE** ρύθμ. κιθάρα φωνητικά **DIZZY REED** κιμπορντς περκασσιον

ΕΝΩ Η ΔΙΣΚΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥΣ 1) "Live?! Likea Suicide" - EP Φθινόπωρο 1986 2) "Appefife for destruction" - LP Ιούλιος 1987 3) G N'R Lies - EP Νοέμβριος 1988 4) α) Use your illusion I Διπλό LP 5) Use your illusion II Διπλό LP Σεπτέμβριος 1991.Και τα 2 LP κυκλοφόρησαν την ίδια μέρα κάτι που γίνεται για πρώτη φορά απο όνομα τέτοιου μεγέθους και φτάνουν στις θέσεις 2 και 1 αντίστοιχα των τσάρτς.Κάνε ότι πρέπει να κάνεις πήγαινε στο δρόμο σου. Ο χρόνος είναι λίγος και η ζωή σου σου ανήκει.

Και στο τέλος είμαστε μόνο σκόνη και κόκκαλα.

EL RUMBERO

Μέλος της Βασιλικής Οικογένειας των τσιγγάνων (LOS REYES) παίζει κιθάρα και τραγουδά απο δέκα χρονών. Δίνει την πρώτη του συναυλία στα δεκαπέντε του και είναι αναμφισβήτητα ένας δεξιοτέχνης του είδους.



Ο EL RUMBERO έχει πολλές συμμετοχές δίπλα σε μεγάλους καλλιτέχνες ενώ οι GYPSY KINGS τον χρησιμοποιούσαν σαν κιθαρίστα και τραγουδιστή. Ο προσωπικός του δίσκος περιέχει χορευτικά κομμάτια σε ρυθμό ρούμπας όπως το CHICA VEN ή το καταπληκτικό SEI BALLISIMA αλλά και τραγούδια αγάπης και πάθους όπως το PASA και το ANGELINA. Ο πόθος και το πάθος περασμένα απο τα κάστα της κιθάρας του EL RUMBERO είναι αφιλτράριστα και δημιουργούν μια εκρηκτική αίσθηση.

Αξίζει να τον ακούσει κανείς άλλωστε το αυθεντικό εκλίπει στις μέρες μας. (SEAGULL).

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Μας περισεύουν τρία CD και θέλουμε τρείς αναγνώστες για να τα πάρουν.
Ορος ένας και μοναδικός. Στείλτε μας στη διεύθυνση του περιοδικού τις συνθέσεις τριών γκρούπ.
α) FM 6) MAGNUM γ) FREAK OF NATION
Οι νικητές θα πάρουν απο ένα CD των παραπάνω καλλιτεχνών.
Γράμματα στη διεύθυνση Σπάρτης 75 Χαιδάρι 12461 Αθήνα για τη στήλη Audio in.
Για όσους δεν θα τα κατα-φέρουν στο επόμενο τεύχος μαζί με τα ονόματα των τριών νικητών θα έχουμε παρουσίαση των τριών αυτών σχημάτων.
Καλή επιτυχία σε όλους σας.

ΣΥΝΑΥΛΙΕΣ ΣΥΝ + ΠΛΗΝ

ELTON JOHN
18 Ιουνίου, γήπεδο ΑΕΚ



Ο Elton John στην Αθήνα με καθυστέρηση. Η περιοδία του ήδη έχει ξεκινήσει απο τις 11 Μαίου με μια μεγαλειώδη συναυλία στο Λονδίνο. Νωρίτερα ο Elton ήταν στην Αυστραλία στα πλαίσια της περιοδίας του "THE ONE". Την παραγωγή όλων των συναυλιών την κάνει ο ίδιος ενώ το Show που θα δούν όσοι βρεθούν στις 18 Ιουνίου στο γήπεδο της ΑΕΚ θα είναι μια αναδρομή απο το EMPTY SKY ως το THE ONE. Οσο για το εισιτήριο λίαν αλμυρό δηλαδή 5.000(διοργάνωση Half Note).

ΛΕΥΚΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑ
Γερμανία

Μετά τις εμφανίσεις του γκρούπ στην Αθήνα και την Θεσ/νίκη η επόμενη κίνηση, είναι ο τόπος όπου "διαλογίστηκαν" μουσικά μετά τον δεύτερό τους δίσκο. Συναυλίες στο Βερολίνο. Γνώριμοι λίγο πολύ οι χώροι αυτοί. Χώροι που έδειξαν εμπιστοσύνη στο γκρούπ το στήριξαν και τώρα θα τους ακούσουν στην τέλεια εκδοχή τους. Οσο αναφορά για το ελληνικό κοινό οι εντυπώσεις ήταν μοιρασμένες. Θα έλεγε κανείς πως το μούδιασμα στην ακρόαση των καινούργιων τραγουδιών της Λευκής Συμφωνίας δείχνει και ένα συντηριτισμό στα μουσικά μας ακούσματα, ή στον τρόπο που θέλουν να ακούν μερικοί και να την ακούνε κανονικά.

Αλλες συναυλίες για το τρίμηνο Ιουνίου, Ιουλίου, Αυγούστου ως αυτή τη στιγμή που γράφεται η στήλη δεν έχουν ανακοινωθεί απο τα γραφεία μετακλήσεων, όμως ο κοριός του Audio In καταγράφοντας απόρρητα τηλέφωνα σας ανακοινώνει.

Ενας πρώην GYPSY KINGS ο EL RUMBERO αναμένεται, όπως και οι VAYA CONDIOS, ο BOB DYLAN, ο NEIL YOUNG και άλλοι προ-ιστορικοί μουσικά που τους λείπουν δολλάρια απο την συλλογή τους.

STING
6 Ιουλίου Γήπεδο ΑΕΚ

Ολα τα γνωστά αγαπημένα τραγούδια, και ο Sting το βράδυ της πρώτης Δευτέρας του Ιουλίου.

Η περιοδία του στην Ευρώπη ξεκινάει τον Ιουνίου και η Αθήνα κατά κάποιο τρόπο είχε την τύχη να μπεί στη λίστα των περιοδιών του.

Περισσότερα για αυτή την συναυλία στο επόμενο τεύχος....



ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΓΡΑΜΜΑ

Αγαπητέ κ. Κροντηρά,

Είμαι ένας απ' τους χιλιάδες αναγνώστες του USER και σκοπός του γράμματός είναι όχι μόνο να πληροφορηθώ και να καλύψω μερικές απορίες μου, αλλά και να σας βοηθήσω και να σας ενθαρρύνω για την μεγάλη προσπάθεια που καταβάλετε.

Πρωτ' απ' όλα, το όνομά μου είναι Θεόδωρος Δρακόπουλος. Είμαι 15 χρονών και αναγνώστης του USER. Είμαι και user ενός PC 286/12 MHz.

Θα ήθελα λοιπόν να σας συγχαρώ για τη μεγάλη προσπάθεια που καταβάλετε.

Η επανάσταση του USER απ' το τεύχος 22 το έκανε σαν καλύτερο στο χώρο. Πιστεύω ότι το USER ξεπέρασε το άλλο μεγάλο περιοδικό του χώρου στους εξής τομείς:

α) Δισκέτα. Τα σχόλια περιττεύουν.

β) Κάλυψη. Το USER καλύπτει και τα 3 μεγάλα format: Amiga, Atari, PC αλλά και τους 8-bit υπολογιστές! Το άλλο περιοδικό κατάντησε περιοδικό για Amiga.

γ) Φιλικότητα. Η φιλικότητα, το χιούμορ και η στήλες όπως comic και Big Trouble είναι μοναδικές.

δ) Υλη. Το USER έχει αποδείξει ότι δεν είναι περιοδικό μόνο για παιχνίδια. Εδώ όμως πιστεύω ότι πρέπει να σταθούμε λίγο. Είμαι σίγουρος ότι η ποιότητα του USER μπορεί να βελτιωθεί. Τα reviews ας είναι πιο λίγα, πιο ουσιώδη και πιο μεγάλα. Αυξήστε την ύλη του USER και ακριβίνετε το λίγο αν χρειάζεται.

Ακόμα, η ύλη για τα PC τώρα λιγόστεψε. Μήπως επειδή έφυγε ο κ. Σάμιος;

Και κάτι άλλο. Το USER στην πόλη μου έρχεται ένα μήνα περίπου καθυστερημένο. Ετσι ούτε σε διαγωνισμούς πέρνω μέρος, ούτε στην στήλη Big Trouble (Μένω στην πόλη Μεσσήνη στο νομό Μεσσηνίας).

Ακόμα πισττεύω ότι οι στήλες "Audio in" και "Κοντινό μέλλον" δεν είναι τόσο πετυχημένες. Αυτά για το USER.

Εχω να κάνω 5 ερωτήσεις για το PC μου (286/12, HDD 40MB, 1DD 5.25, κάρτα VGA, monitor VGA mono).

α) Μπορώ να κάνω το PC μου 386/33 ή 486;

β) Τί είναι η cache μνήμη;

γ) Είναι μερικά παιχνίδια που θέλουν VGA monitor για να τρέξουν. Εγώ το έχω, αλλά αντιμετωίζω το εξής πρόβλημα. Πατώντας Alt, Ctrl και Esc κατά τη διάρκεια του RAM Test, μπορώ να ρυθμίσω το setup του υπολογιστή μου. Για το monitor όμως, μπορώ να βάλω μόνο τις εξής επιλογές: EGA, MONO, C 40 και C 80.

Ετσι, μερικά παιχνίδια που χρειάζονται VGA, όταν προσπαθώ να τα τρέξω μου εμφανίζουν το μύνημα:

"VGA monitor requires only". Τι να κάνω;

δ) Πριν μερικά χρόνια ένας θείος μου απ' τον Καναδά μου έστειλε ένα κασσετόφωνο το οποίο χρειάζεται πρίζα 110V για να δουλέψει. Με ένα μετασχηματιστή κατάφερα και το λειτούργησα. Τώρα του είπα να μου στείλει ένα Super NES με το Street Fighter II. Θα μπορέσω να το λειτουργήσω με ένα μετασχηματιστή; Αν όχι γιατί;

ε) Πόσο κοστίζει ένα drive 3.5, 1.44 MB για το PC μου; (Πες μου περίπου. Μια ιδέα θέλω να πάρω μόνο). Αυτά για το PC.

Θα ήθελα να σας ρωτήσω κάτι ακόμα:

Πως μπορώ να συνεργαστώ με το περιοδικό σας στο μέλλον; Θα ήθελα να ήμουν ένας από εσάς. (Λέω στο μέλλον γιατί είμαι μόνο 15 χρονών). Θα ήθελα να μου στείλετε ένα γράμμα περιγράφοντάς μου πως περνάτε εκεί (πιστεύω όχι όπως λέτε) και πως βγαίνει το περιοδικό.

Με εκτίμηση

Θεόδωρος

(ένας πραγματικός φίλος!)

Φίλε Θεόδωρε,

Κατ' αρχάς, να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Επειδή όμως το γράμμα σου είναι μεγαλούτσικο, ας συνεχίσουμε αμέσως.

Για το περιοδικό:

α) Για τη δισκέτα, νομίζω ότι όλα περιτεύουν.

β) Και βέβαια έχουμε σωστή κάλυψη. Είναι η καλύτερη, είναι και δορυφορική, και την ζηλεύει και το CNN.

γ) Μιλάς για φιλικότητα; Και που να μας ακούσεις να απαντάμε στο τηλέφωνο.

δ) Οσον αφορά την ύλη, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Εμείς συνέχεια κάνουμε ότι μπορούμε για να βελτιώσουμε το περιοδικό, και θα συνεχίσουμε να κάνουμε ότι μπορούμε. Τώρα, για την ύλη του PC. Η ύλη δεν λιγόστεψε. Απλά, παραχώρησε κάποιο χώρο σε κάποιες στήλες, παίρνοντας όμως χώρο από άλλες. Πάντως, νομίζω ότι αυξήθηκε λιγάκι.

Τώρα, όσον αφορά την καθυστέρηση του τεύχους, δυστυχώς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα εμείς. Ηδη φροντίσαμε να βγαίνει το περιοδικό στις 25 του μήνα. Τώρα, οι μόνοι που μπορούν να βοηθήσουν, είναι οι υπεύθυνοι στα Ελληνικά Ταχυδρομεία και στα Πρακτορεία Διανομής, αφού από αυτούς εξαρτάται.

Τώρα, να περάσουμε στις ερωτήσεις σου.

α) Και βέβαια μπορείς να κάνεις το PC σου 386 ή 486. Το μόνο που χρειάζεται, είναι να αλλάξεις τη μητρική πλακέτα (motherboard).

β) Η cache μνήμη, είναι ένα κομμάτι γρήγορης μνήμης, που βοηθάει στο εξής: Ανάλογα με το είδος της (αν είναι disk cache, cache του επεξεργαστή κ.λ.π.) αναλαμβάνει να διαβάσει τα επόμενα στοιχεία που θα περάσουν από τη διαδικασία της επεξεργασίας, ούτως ώστε να ανακληθούν από τη μνήμη. Ετσι, για παράδειγμα, αν είναι disk cache, διαβάζει τα επόμενα στοιχεία και συνεπώς δεν υπάρχει σημαντική καθυστέρηση στην ανάκληση όταν ο υπολογιστής χρειαστεί τα στοιχεία. Αυτό γίνεται γιατί η μνήμη είναι πολύ πιο γρήγορη από το δίσκο με συνέπεια να συμφέρει πιο πολύ να "παίζουμε" με τη μνήμη.

γ) Πολύ παράξενο αυτό που λες. Το μόνο πρόβλημα που έχω αντιμετωπίσει εγώ, είναι να μην φαίνονται κάποια

πράγματα, αλλά πάντα έτρεχαν τα παιχνίδια. Οσον αφορά το BIOS, επέλεξε EGA, αφού δεν έχεις VGA. Απλά σιγουρέψου ότι η κάρτα σου δεν έχει κάποιο τεχνικό πρόβλημα και ξαναπροσπάθησε.
δ) Το Super NES θα δουλέψει με μετασχηματιστή, αν και μόνο αν αυτός είναι ο μετασχηματιστής της Nintendo.
ε) Το high density drive των 3.5 ιντσών, κατά μέσο όρο κοστίζει περίπου 15 χιλιάδες.
Τώρα, για το θέμα της συνεργασίας. Πρέπει να εξοπλιστείς με μια γερή δόση τρέλας, και να μας το πεις για να την αξιολογήσουμε. Μόλις την αξιολογήσουμε και σε απορρίψουμε, θα πρέπει να εφοδιαστείς με περισσότερη τρέλα. Μόλις αυτό γίνει καμιά εικοσπενταριά φορές, ίσως το συζητήσουμε σοβαρά. Και όσον αφορά το πως παιρνάμε εδώ μέσα, θα σου πω ότι τα πράγματα δεν είναι τόσο ήσυχα όσο τα περιγράφουμε. Είναι ακόμα πιο τρελά.
Αντε γειά.

ΜΙΚΡΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ
Αγαπητό USER,
είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου εδώ και 6 τεύχη, θέλω να σε συγχαρώ για την πολύ καλή δουλειά που έχεις κάνει και σε παροτρύνω να πας ακόμα καλύτερα αφού έχεις τα προσόντα. Εχω μερικές απορίες και πιστεύω πως μπορείς να μου τις λύσεις:
1) Η τιμή της Amiga 1200 είναι 160000 με το monitor ή όχι;
2) Είναι καλή επιλογή να πάρω μια Amiga 1200; Γιατί απ' ότι έχω μάθει δεν έχει πλήρη συμβατότητα με το σημερινό software (Street Fighter II).
3) Η VGA monochrome τι διαφορά έχει από τις κοινές VGA.
4) Στο Street Fighter II πληκτρολογώ PC VOC όμως δεν γίνεται τίποτα και μου ξαναβγάζει το A>. Μήπως μπορείς να μου πεις πως γίνεται να το βάλω.
Σε χαιρετώ
Γιώργος Φυταμπάνης.

Φίλε Γιώργο,
ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Να περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.
1) Η τιμή των 160 χιλιάδων για την 1200 είναι χωρίς το monitor. Βέβαια, μπορείς να την βρεις και πιο φτηνά.
2) Και βέβαια είναι καλή επιλογή η 1200. Είναι μια από τις καλύτερες επιλογές για κάποιον που θέλει να αγοράσει υπολογιστή για να παίζει παιχνίδια και όχι μόνο. Πάντως, όσον αφορά τη συμβατότητα, είναι γεγονός ότι υπάρχουν προβλήματα. Σιγά-σιγά όμως αυτά ξεπερνιούνται και σε λίγο καιρό ούτε καν που θα τα θυμόμαστε.
3) Οταν λέμε VGA monochrome, αναφερόμαστε σε κάρτα VGA και μονόχρωμο monitor και όχι σε κάποια συγκεκριμένη VGA κάρτα. Με άλλα λόγια, το μόνο που αλλάζει είναι το monitor και όχι κάποια τεχνικά στοιχεία στην κάρτα.
4) Το Street Fighter II δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει σε PC, εκτός από μια demo έκδοση. Πάντως και το demo χρειαζόταν οπωσδήποτε εγκατάσταση σε σκληρό δίσκο, από όπου έτρεχε με SF2.

AMSTRAD CPC 6128
Αγαπητό USER,
Συγχαρητήρια για την πολύτιμη ύλη σου και τα πολλά και ωραία θέματά σου. Για να μπούμε στο θέμα μας, είμαι αναγνώστης εδώ και 2 χρόνια, και έχω έναν AMSTRAD 6128 και σκοπεύω να αγοράσω έναν PC 386 και μ' αυτόν θέλω να σπουδάσω στη πληροφορική.
Εσείς τι μου προτείνετε να κάνω, να αγοράσω έναν ανώτερο ή ο PC 386 είναι καλός για να τον κρατήσω για το μέλλον. Ακόμα έχω ακούσει ότι ο AMSTRAD παίρνει drive 3.5 ή 5.25, αυτό όμως που θέλω να σας ρωτήσω είναι αν θα μπορώ να τρέξω παιχνίδια των PC στον 6128 και αν μετά θα μπορούσα να μεταφέρω το drive από τον Amstrad στον PC.
Τέλος έχω να σας πω ότι είσαστε το καλύτερο περιοδικό στα computers, αλλά έχω και εγώ ένα πρόβλημα, γιατί δεν βάζετε περισσότερα θέματα

για 6128 και βάζετε πάρα πολλά θέματα για Amiga και PCs ενώ για AMSTRADs μόλις 4 σελίδες.

Φιλικά
ΑΓΓΕΛΟΣ

ΥΓ1) Το Amstrad 6128 μπορεί να συνδεθεί με PC;
ΥΓ2) Το Amstrad 6128 παίρνει κάρτα ήχου;
ΥΓ3) Το Amstrad 6128 μπορεί να πάρει άλλη οθόνη για καλύτερα γραφικά;

Φίλε Αγγελε,
Πριν από όλα να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Για να μπούμε στο θέμα, να πούμε ότι ένας 386, είναι ένα μηχάνημα που θα αντέξει τουλάχιστον για 2-3 χρόνια ακόμα. Οπότε δεν χρειάζεται να ανυσυχείς, ούτε και να κάνεις έξοδα (που ίσως και να είναι κάπως παράλογα) για να πάρεις πιο δυνατό μηχάνημα.
Οσον αφορά τώρα τα drives. Δεν θα μπορέσεις να τρέξεις παιχνίδια PC στον 6128, αφού δεν είναι τα drives που κάνουν την διαφορά αλλά το ίδιο το μηχάνημα, οι δυνατότητες και η τεχνολογία του. Επίσης, δεν μπορείς να μεταφέρεις drive του Amstrad σε PC - τουλάχιστον όχι με κάποιον εύκολο και βατό τρόπο.
Τώρα, να πούμε για τις σελίδες του 6128. Οι σελίδες λιγόστεψαν όχι γιατί αγνοούμε το μηχάνημα, αλλά γιατί δεν υπάρχει πια το υλικό που υπήρχε πριν από κάποια χρόνια. Με δύο λόγια, αν δεν μας βοηθούν οι εταιρείες να υποστηρίξουμε το μηχάνημα, εμείς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα. Και αυτό είναι κρίμα, γιατί ο Amstrad είναι αξιόλογο μηχάνημα.
ΥΓ1. Οχι, ο Amstrad δεν μπορεί να συνδεθεί με PC.
ΥΓ2. Κάρτα ήχου δεν υπάρχει για 6128.
ΥΓ3. Οποια οθόνη και να βάλεις στον 6128, τα γραφικά του δεν αλλάζουν, αφού αυτό δεν είναι θέμα οθόνης, αλλά μηχανήματος.

SPECTRUM ΟΛΕ!!!

Υπέρτατο USER (σεβασμός)
Είμαι ένας παλιός καιι πολύ φανατικός αναγνώστης σου. Αγοράζω το περιοδικό από το 4ο τεύχος και σκέφτομαι σύντομα να γίνω συνδρομητής σου. Εχεις ξεπεράσει κατά πολύ τα άλλα περιοδικά το χώρου.
Διαθέτω έναν Spectrum (θεός) 48 του οποίου είμαι επίσης φανατικός USER!!! Θέλω να αγοράσω έναν 486/40 ή 33 MHz μα VGA και τουλάχιστον 40MB hard disk. Θα τον αγοράσω για επαγγελματικές εφαρμογές και φυσικά για παιχνίδια. Θα ήθελα να μου πεις κάποια καλή μάρκα. Επίσης αν υπάρχει κάποιο αξιόλογο emulator Spectrum σε PC. Επειττα κάποια προγράμματα λογιστικής, μισθοδοσίας κ.τ.λ.
Τέλος θέλω να κάνω κάποιες υποδείξεις (πολύ μικρές αλλά για μένα ουσιώδεις) στο κατά τα άλλα τέλειο USER.
1. Να βάζετε περισσότερα θέματα για Spectrum και PC.
2. Λιγότερες διαφημίσεις και περισσότερη ουσία.
3. Η στήλη AUDIO IN είναι άσχετη με το θέμα...
4. Ο κύριος Νταμουλάκης να γράφει περισσότερα για τα Role Playing Games.
Ελπίζω να μην σας κούρασα όπως ελπίζω να δημοσιευτεί και το γράμμα μου...

Φιλικά-Φανατικά
Γούλας Νίκος

ΥΓ Ο Spectrum δεν πεθαίνει ποτέ!!!

"Υπέρατε" φίλε Νίκο,
δυστυχώς δεν μπορώ να σου ονομάσω κάποια συγκεκριμένη μάρκα μέσω του περιοδικού. Το μόνο που μπορώ να σου πω, είναι ότι το ακριβό δεν είναι πάντα το καλύτερο και ότι πολλοί από τους υπολογιστές που δεν φέρουν κάποιο μεγάλο όνομα, είναι καλοί. Το μόνο που έχεις να κάνεις, είναι να ψάξεις μέχρι να βρεις το υπολογιστή που ψάχνεις.
Spectrum emulator υπάρχει, αν και έχει κάποια μειονεκτήματα. Πρώτον, κυκλοφορεί μέσω της αγοράς shareware. Με άλλα λόγια ή θα το βρεις από κάποιον φίλο σου, ή θα το "σηκώσεις" από κάποια βάση.
Υπάρχουν τόσα πολλά προγράμματα λογιστικής και μισθοδοσίας, που εδώ, δεν μπορούμε να αναφέρουμε ούτε το 1%.
Τώρα, να περάσουμε στις υποδείξεις.
1. Για Spectrum, δεν υπάρχουν για να βάλουμε και για PC δεν μπορούμε να βάλουμε, αφού τα ήδη υπάρχοντα είναι αρκετά.
2. Οι διαφημίσεις δεν είναι και τόσο πολλές, και η ουσία είναι αρκετή. Τι άλλο να κάνουμε;
3. Ποιό θέμα;
4. Ο κύριος Νταμουλάκης, τώρα πια δεν μπορεί να γράψει τίποτα, γιατί πρέπει να μας φυλάει τα βράδια που κοιμόμαστε σαν βόδια.

ΥΓ. Δηλαδή αν πεθάνουμε εμείς, ο Spectrum τι θα απογίνει;

STREET FIGHTER II

Αγαπητό USER,
Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω γράμμα και πρέπει να παραδεχτώ ότι σε γενικές γραμμές το USER είναι το καλύτερο περιοδικό που κυκλοφορεί. Ως αφορμή για να σου γράψω, πήρα το review που έκανες για το Street Fighter II. Μετά το review και την πληροφορία ότι κυκλοφόρησε σε PC (παρά τα μειονεκτήματά του) μου γεννήθηκαν πολλές απορίες καθώς έψαχνα από computer shop σε computer shop για να το βρω και από παντού έπαιρνα την ίδια απάντηση, δεν ήρθε ή δεν υπάρχει.
Γι' αυτό σου γράφω για να σου κάνω μερικές ερωτήσεις με την ελπίδα ότι θα απαντηθούν όλες. Η πρώτη μου ερώτηση είναι πότε θα κυκλοφορήσει το Street Fighter II στην Θεσσαλονίκη, αν τρέχει σε 286 και αν χρειάζεται σκληρό. Παίζει μόνο με joystick και ποιά είναι η τιμή του; Αυτές είναι οι ερωτήσεις. Ελπίζω να πάρουν απάντηση σύντομα.

Από ένα φανατικό σου αναγνώστη......

Αλέξης Ποϊραζίδης

Φίλε Αλέξη, αφού σε ευχαριστήσουμε, να περάσουμε στις απαντήσεις που ψάχνεις. Το πρώτο και πιο σημαντικό πράγμα που πρέπει να πούμε, και που καλύπτει και τις περισσότερες ερωτήσεις σου, είναι το ότι το Street Fighter II, ΔΕΝ έχει κυκλοφορήσει ακόμα για PC. Το μόνο που υπάρχει αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα, είναι κάποιες ημι-παράνομες και ημιτελείς εκδόσεις του παιχνιδιού, οι οποίες κυκλοφορούν από χέρι σε χέρι, όπως επίσης και κάποια demo. Πάντως, για τις ερωτήσεις σου μπορούμε να πούμε τα εξής: Κατ' αρχάς, για το πότε θα κυκλοφορήσει στην Θεσσαλονίκη (αλλά και στην υπόλοιπη Ελλάδα) δεν έχουμε επίσημες πληροφορίες. Για την ακρίβεια, το παιχνίδι δεν έχει επίσημη ημερομηνία ούτε και στην υπόλοιπη Ευρώπη. Το ίδιο ισχύει και για την τιμή. Τώρα για τις υπόλοιπες, θα απαντήσουμε βασιζόμενοι πάνω στο demo που είδαμε. Το παιχνίδι τρέχει σε 286, χρειάζεται σκληρό (το μέγεθος του ξεπερνάει τα 5MB) και τέλος δεν χρειάζεται joystick - μπορείς να παίξεις και με πληκτρολόγιο.

MAIL ORDER

Αγαπητό περιοδικό,
Πριν από δύο μηνες είχα παραγγείλει από το Mail Order το παιχνίδι Iron Lord της Ubi Soft. Το πρόβλημα μου είναι ότι ενώ το παιχνίδι υποστηρίζει κάρτα γραφικών Hercules, τρέχει πάντα σε CGA 4 colors με αποτέλεσμα να κολάει γιατί δεν έχω τέτοια κάρτα. Τι να κάνω (Δεν έχω σκληρό δίσκο);
Παρακαλώ δώστε μου γρήγορα τη λύση σ' αυτό το πρόβλημα.
Κώστας Γινάργυρος

Φίλε Κώστα,
υπάρχουν τρόπος να κάνεις το παιχνίδι να δουλέψει - μην ανυσυχείς. Το μόνο που έχεις να κάνεις, είναι να βρεις το utility SIMCGA ή κάποιο ανάλογό του. Αυτό, αναλαμβάνει

να "μετατρέψει" τη Hercules σε CGA, κάνοντάς την πρώτη να εξομοιώσει τη δεύτερη. Το SIMCGA είναι ένα public domain πρόγραμμα και λογικά δεν θα έχεις πρόβλημα να το βρεις. Τα περισσότερα καταστήματα έχουν τέτοια προγραμματάκια και θα μπορέσουν να σε βοηθήσουν.

Επίσης, πριν αρχίσεις να τρέχεις για να βρεις το SIMCGA, κοίταξε το INSTALL πρόγραμμα του παιχνιδιού, για να σιγουρευτείς ότι δεν υπάρχει επιλογή για HERCULES κάρτες.

ΕΝΑ MEGA DRIVE ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό User,

Συγχαρητήρια για την πλούσια και δομημένη ύλη σου. Είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο σου και ελπίζω να συνεχίσεις έτσι. Τώρα όμως στο θέμα μας.

Είμαι κάτοχος μιας SEGA MEGADRIVE και ενός Nintendo GAMEBOY. Εχω μερικές απορίες και θέλοντας να τις λύσω καταφεύγω στη βοήθειά σου.

α) Ποίες οι διαφορές μεταξύ μιας Super NES και μιας MEGA DRIVE; Ποιά από τις δύο μηχανές είναι καλύτερη;

β) Μήπως ξέρεις ποιά είναι η τιμή ενός AMSTRAD MEGA PC;

γ) Η MEGADRIVE μπορεί να πάρει σαν Joystick το Tomahawk;

δ) Τα παιχνίδια Street Fighter II, R Type, Bubble Bobble, Final Fight, κυκλοφορούν για MEGA DRIVE;

ε) Μπορώ να συνδέσω τη MEGADRIVE στο RBG Scart 21pin της τηλεόρασής μου; Αν ναι, πως;

στ) Το MEGADRIVE μπορεί να υποστεί αλλαγές, π.χ. επέκταση στη μνήμη του;

ζ) Το νέο περιφερειακό του MEGADRIVE, το οποίο δημιουργεί αντίγραφα των παιχνιδιών του σε δισκέτες 3.5, πότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα;

η) Πόσο θα μου στοιχίσει ένα ACTION REPLAY για MEGADRIVE;

θ) Εχει βγει ACTION REPLAY για GAMEBOY;

ι) Το MEGADRIVE έχει καλύτερο ή χειρότερο ήχο από μια A500;

Πιστεύω πως δεν σε κούρασα αν και σε έπρηξα με το MEGADRIVE μου, αλλά δεν είχα άλλη πηγή βοηθείας.

Φιλικά

Γιώργος "DEADHEAD" Καγγελάρης

ΥΓ. Ελπίζω θερμά σε δημοσίευση!!

Φίλε Γιώργο,

οι ερωτήσεις είναι πολλές για αυτό να ξεκινήσουμε αμέσως:

α) Οι διαφορές μεταξύ των δύο μηχανημάτων αφορούν περισσότερο θέματα hardware, όπως το ότι το Super NES έχει >!>!>!>. Τώρα, η ψυχρή λογική των τεχνικών στοιχείων, λέει ότι το Super NES είναι καλύτερο, αλλά ο τελικός κριτής είναι ο χρήστης. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις, είναι δεις τα μηχανήματα, και να αποφασίσεις μόνος σου.

β) Η τιμή του MEGA PC, κυμαίνεται γύρω στις 300000 δραχμές, αλλά για περισσότερες πληροφορίες σε αυτό το θέμα, θα πρέπει να απευθυνθείς σε κάποιον dealer της Amstrad.

γ) Το Tomahawk όχι, αλλά βγήκαν κάποια joystick ανάλογά του, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο μηχάνημα.

δ) Με τη σειρά: Θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό, όχι, όχι, κυκλοφορεί.

ε) Και βέβαια μπορείς να συνδέσεις τη MEGA DRIVE με υποδοχή scart. Το μόνο που χρειάζεσαι, είναι το ανάλογο καλώδιο που μπορείς να βρεις >!>!>.

στ) Δυστυχώς όχι.

ζ) Το περιφερειακό αυτό, δεν είναι επίσημη κυκλοφορία κάποιας μεγάλης εταιρείας, αλλά μια συσκευή κατασκευασμένη από χομπίστες. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί και να μην έρθει ποτέ στην Ελλάδα, αφού δεν θα υπάρξει αντιπροσωπεία που να το εισαγάγει.

η) Δυστυχώς, δεν έχουμε δει κάτι τέτοιο στην Ελλάδα και

έτσι δεν μπορούμε να πούμε τίποτα.
θ) Από ότι ξέρουμε, ACTION REPLAY δεν υπάρχει για Gameboy.
ι) Δυστυχώς, το MEGA DRIVE, δεν έχει καλύτερο ήχο από μια A500, αν και θα μπορούσε.
Αυτά.

ΚΑΛΗ ΑΡΧΗ...

Αναντικατάστατο USERάκι, με λίγα λόγια σου λέω πως είμαι ένας αρχάριος στο χώρο των computers, αλλά σκέφτομαι να ακολουθήσω επαγγελματικά, τον κλάδο αυτό της πληροφορικής (καλά κάνω;), και θα σε παρακαλούσα να ασχοληθείς λίγο με τις ερωτήσεις ή απορίες που έχω.
α) Για να μάθω τα βασικά γύρω από τους υπολογιστές και στην συνέχεια να συνεχίσω πρέπει να παρακολουθήσω μαθήματα σε φροντιστήριο (ας πούμε) computers, ή να αγοράσω σχετικά βιβλίο μαθημάτων για αρχάριους (Ποιό θα μου πρότεινες;)
β) Για αρχή τι υπολογιστή θα μου πρότεινες; Amiga (Δεν νομίζω) ή PC;
γ) Πόσο περίπου κοστίζει;
δ) Α! και κάτι άλλο. Αληθεύει ότι η Amiga είναι μόνο για games και όχι για εξίσου σοβαρή δουλειά.
Ευχαριστώ,
Δημήτρης Μυλωνάς.

Αναντικατάστατε φίλε Δημήτρη,
το σκέφτεσαι να ακολουθήσεις επαγγελματική πορεία στους υπολογιστές, είναι καλό, αλλά πρέπει να προσέξεις και τα βήματα που θα ακολουθήσεις.
α) Για να μάθεις βασικά πράγματα, το καλύτερο που έχεις να κάνεις, είναι να κάτσεις μπροστά από έναν υπολογιστή, και να του "βγάλεις τα μάτια". Αν δεν πειραματιστείς, αν δεν κάνεις λάθος και αν δεν χτυπήσεις το κεφάλι σου στον τοίχο για το λάθος που έκανες, δεν θα μάθεις και πολλά πράγματα, όσες φορές και να τα ακούσεις. Οπότε, πάρε ένα βιβλιαράκι, κάνε τα παραπάνω και άσε τα υπόλοιπα για αργότερα.
β) Αφού θέλεις να ακολουθήσεις επαγγελματική πορεία, το καλύτερο που έχεις να κάνεις, είναι να πάρεις PC, αφού είναι το κατ' εξοχήν επαγγελματικό μηχάνημα.
γ) Το κόστος, είναι κάτι το σχετικό, αφού εξαρτάται από το μηχάνημα που θα πάρεις, την ταχύτητά του και διάφορους άλλους τομείς. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις, είναι αφού αποφασίσεις για το τι μηχάνημα θα πάρεις, να πας σε κάποιο computer shop και να μάθεις τις τιμές από εκεί.
δ) Η Amiga, απλά έχει παρεξηγηθεί. Υπάρχουν πολύ περισσότερα παιχνίδια από ότι "σοβαρές" εφαρμογές και αυτό είναι μειονέκτημα. Πάντως, αν θες ρίξε μια ματιά στα προηγούμενα τεύχη, στην στήλη της αλληλογραφίας (όπου γίνονταν και οι σχετικές διαπραγματεύσεις ανάμεσα στους αναγνώστες) για να πάρεις μια ιδέα.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

INDIANA JONES *from D.P. 19*
Αγαπητέ φίλε,
το γράμμα σου ήταν αρκετά μεγάλο και ενδιαφέρον. Τις απόψεις σου, τις λάβαμε υπ' όψιν, όπως κάνουμε με τις απόψεις όλων των αναγνωστών μας. Ούτως ή άλλως, περισσότερο οι δικές σας απόψεις είναι αυτές που διαμορφώνουν το περιοδικό και λιγότερο οι δικές μας. Μην ξεχνάς όμως ότι όπως εσύ έχεις τις δικές σου, έτσι έχουν και πολλοί άλλοι αναγνώστες. Εμείς, το μόνο που μπορούμε και προσπαθούμε να κάνουμε, είναι να σας ευχαριστήσουμε όλους. Ετσι, σε αυτήν μας την προσπάθεια, μπορούμε να πούμε ότι βρισκόμαστε στη μέση ενός "πεδίου μάχης" όπου όλοι υποστηρίζουν ότι το μηχάνημά τους έχει αδικηθεί στις σελίδες του περιοδικού. Προσπαθώντας λοιπόν να σας ευχαριστήσουμε όλους, διαμορφώνουμε το περιοδικό σύμφωνα με τις απαιτήσεις σας, πράγμα που θα συνεχίσουμε να κάνουμε. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.
1) Για το καλύτερο των καλύτερων, θα πρέπει να ψάξεις ανάμεσα σε ξενόγλωσσα λεξικά. Κι αυτό, γιατί στο εξωτερικό (όπως είναι λογικό) έχει αναπτυχθεί πολύ περισσότερο η πληροφορική. Αν όμως, θέλεις ένα ελληνικό λεξικό, ρίξε μια ματιά στο λεξικό του ΔΕΣΠΟΤΗ, που είναι μια πολύ καλή λύση.
2) Η GW-BASIC δυστυχώς, δεν είναι καλή γλώσσα για να φτιάξεις σχεδιαστικά προγράμματα, ή σχέδια γενικότερα. Οτι και να κάνεις, ίσως είναι άδικος κόπος.
3) Δυστυχώς ο χώρος δεν μας επιτρέπει να κάνουμε εκτενή αναφορά στις κάρτες που θέλεις. Με δύο λόγια, να πούμε ότι καλύτερη από όλες είναι η XGA, μετά ακολουθεί η Super VGA, και τέλος η VGA plus. Πρόσεξε όμως, η VGA plus, δεν είναι κάποια διαφορετική έκδοση της VGA όπως η Super VGA, αλλά μοντέλο μιας εταιρείας. Τον καλύτερο συντελεστή κόστους - απόδοσης, έχει η Super VGA.
4) Παράξενο αυτό που συμβαίνει με την οθόνη σου. Το τρεμούλιασμα δεν είναι κάτι το ασυνήθιστο, αλλά δεν είναι και τίποττα ο καθημερινό. Το μόνο αντίδοτο που υπάρχει ονομάζεται "Τεχνικός" και εκεί πρέπει να πας την οθόνη σου, αφού για το πρόβλημα, ευθύνονται εξαρτήματα της οθόνης.
5) Τα antivirus προγράμματα που παλεύουν για την πρώτη θέση στην παγκόσμια αγορά είναι πολλά. Από αυτά όμως ξεχωρίζουν τα Norton Antivirus, Central Point Antivirus, Dr. Solomon's Antivirus Toolkit και το πασίγνωστο McAfee Scan, το οποίο όμως είναι shareware. Για να αποφασίσεις πιο σου ταιριάζει, καλύτερα να ρίξεις σε όλα μια ματιά. Και μην ξεχνάς ότι το DOS 6, συμπεριλαμβάνει μια έκδοση του Central Point Antivirus.
6) Στα παιχνίδια που αναφέρεις, δεν υπάρχουν οι επιλογές που ψάχνεις.
7) Το Star Wars και το X-Wing, δεν είναι ίδια. Το πρώτο Star Wars, δεν έχει κυκλοφορήσει σε PC (και ανήκει στην προ-USERιακή εποχή), και ούτως ή άλλως ήταν shoot 'em up, σε αντίθεση με το X-Wing που είναι space flight simulator. Ούτε και το Star Wars που θα βγει σε λίγο καιρό (και που μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν στοιχεία για το αν θα βγει σε PC) έχει σχέση με το X-Wing, αν εξαιρέσεις το θέμα του παιχνιδιού.
8) Επειδή όπως λες τα παιχνίδια είναι πολλά θα τα ομαδοποιήσουμε:
Υπάρχουν σε PC αλλά δεν τρέχουν σε CGA τα εξής παιχνίδια: X-Wing, Another World, Civilization, Moonstone, The Laffer Utilities, Humans, Gods, Elf, Gunship 2000, Hot Rubber, Hoyle III, Elvira the arcade, Robocop 3, Blue Max, Epic, Lemmings II, Shuttle, Espana: The games '92, Wing Commander II, Formula One Grand Prix, Hyperspeed, Secret Weapons of the Luftwafe, Grand Prix Unlimited, Street Fighter II. Ουφ!
Υπάρχουν σε PC και τρέχουν σε CGA τα εξής: Das Boot, Trivial Pursuit (όχι το Deluxe), The Games Winter Challenge, Rick Dangerous II, Oh No More Lemmings.
Τέλος, Δεν υπάρχουν σε PC τα εξής: Shadow Dancer, Star Wars, Hudson Hawk, Turrican II, Robocod, Sensible Soccer.
9) Η Lucas Arts δεν έχει ανακοινώσει προς το παρόν άλλα παιχνίδια εκτός από το Loom 2.

ΥΓ1. Εχε χάρη που δεν λέμε το ίδιο.
ΥΓ2. Το τηλέφωνο υπάρχει στην Ταυτότητα του περιοδικού.
ΥΓ3. Παρακαλούμε.
ΥΓ4. Οπως κατάλαβες αποκρυπτογραφήσαμε το γραφικό σου χαρακτήρα. Ούτως ή άλλως, ξέρουμε Γραμμική Β και έτσι δεν ήταν δύσκολο.
ΥΓ5. Αντίο.
ΥΓ6. Στην παγκόσμια αγορά, ο 286 έχει ήδη "πεθάνει". Στην Ελλαδίτσα όμως, αντέχει λίγο.
Αυτά τα ολίγα. Πιστεύω να βρήκες τις απαντήσεις σε όλες τις παρατηρήσεις και τις απορίες σου.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC SOFTWARE. Μεγάλη συλλογή απο games, utilities, programes. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Game + Disk = 500 δρχ. Sotos. Τηλ.4965213-4919385.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Ολα τα παιχνίδια και utilities με 250 δρχ. η δισκέτα. Για Amiga 500, 500 plus, 600 και 1200. Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές παντού. Επίσης πωλείται ολοκαίνουργια Amiga 500 plus σε πολύ καλή τιμή. Μανώλης. Τηλ.(01) 5743080

AMIGA & PC SOFTWARE, χιλιάδες τίτλοι. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Στέλνουμε σε όλη την Ελλάδα. Τιμές | Amiga Game disk 200, PC gamedisk 400. Τηλ.9569171, 4960296. Χάρης, Ντίνος.

ΦΟΒΕΡΟ ΛΟΤΤΟ ΓΙΑ AMIGA!!! Ταχύτατη επεξεργασία εξάδων, όλες οι επιλογές με το mouse, πλήρης στατιστική, on line στατιστική βοήθεια στην κατασκευή συστημάτων, 56(!!!) περιορισμοί, εκτύπωση στατιστικής και συστημάτων κλπ. Πληροφορίες στα τηλ.(01) 9566111, Γιάννης ή (0641) 35176 Βασίλης.

SEGA GAME GEAR, 3 παιχνίδια σε άριστη κατάσταση. Μόνο 37.000!!! Τηλ.6567543 (4-7μμ) Κώστας

STONEHEDGE PC CLUB. Τα έχει όλα και συμφέρει. Εγγυημένη ποιότητα. (0462)22677 Γιώργος, 23158 Αποστόλης.

ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ AMIGA CLUB .GAMEDISK 250 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΓΙΑ 20 DISK + ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΑ ΤΟ ΤΑΧΥΤΕΡΟ. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ-ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ-ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ-ΦΟΡΤΩΜΑ ΕΛΕΓΜΕΝΟ. 2530645 ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΠΕΙΡΑΙΑΣ AMIGA CLUB. Gamedisk 250 δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Εγγυημένο φόρτωμα. Αντικαταβολές-Συνδρομές. 9839094 Δημήτρης.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ : A-600 + GAMES, A-500 + 2MB, Gameboy + 2 Catriges Mario, Tennis. Ολα σε λογικές τιμές στο τηλέφωνο 2530645 Δημήτρης.

PC WORLD : Αμέτρητα παιχνίδια, άριστη ποιότητα εγγραφής σε ΕΠΩΝΥΜΕΣ δι-

σκέτες, ADVENTURES με λύση ! Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν κατάλογος 0651-20770 Στέφανος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ELIN 286/16MHZ, Drive 1,44 και 1,2 MB VGA + φίλτρο + Adlib + Visual Composer. Τιμή : 280.000 Τηλ. (031) 742694 Βασίλης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ PROFEX, CM 145, ειδική για όλες τις Amiga. Αψογη απόδοση χρωμάτων και ήχου stereo. Τιμή 54.000. Δώρο ένα φίλτρο οθόνης με γείωση. Τηλ.7792798 Σπύρος.

AMIGA 500 1MB + MODULATOR + joystick + δισκέτες, όλα σε άριστη κατάσταση. Μόνο 80.000. Γιώργος. Τηλ.3471056, 6469620

AMIGA ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην Amiga και monitor. Εξειδικευμένο service. Παράδοσις αυθημερόν. 2475030 Στέφανος

IRON SOFT - AMIGA GAMES. Τηλεφωνείστε τώρα στο (041)288704 για να πάρετε games με 250 δρχ. gamedisk! Τεράστια συλλογή. Εγγυημένο φόρτωμα. Δωρεάν κατάλογος. Δημήτρης. Λάρισα

ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΚΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE AMIGA PC. Ταχύτατη παράδοση. Επισκευές περιφερειακών controllers Amiga 2000-3000. Υποστήριξη τηλεοπτικών σταθμών σε Hardware Amiga και Graphics. Μουσικά προγράμματα για Atari, PC, Macintosh. Κονταρίνης Γιάννης, Θεοφράστου 4 Περιστέρι, 5752110

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ A1200 + 15μηνη εγγύηση αντιπροσωπείας + kickstart 1,3 + top games + utilities + απίστευτη τιμή. Δημήτρης (0223) 23540 (Εύβοια).

AMIGA 1MB + MONITOR 1084S + star LC100 color + games + 2 joysticks + εγγυήσεις αντιπροσωπείας. Μόνο 180.000 λόγω ανάγκης. Τηλ.2528676 Νίκος

PC GAMES + UTILITIES. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + disk = 500 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ'οίκον. Τηλ.5987587, 5983717

AMIGA GAMES + UTILITIES.ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 250 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. ΤΗΛ. 5987587,5983717

AMIGA-AMSTRAD 6128,464 χιλιάδες τίτλοι για Amiga. Ολα τα καινούργια. Τιμές φανταστικές. Ακόμα υπάρχουν χιλιάδες τίτλοι για 6128. Στέλνουμε σε όλη την Επαρχία και σε όλη την Αθήνα. Παράδοση στο σπίτι πολύ γρήγορη. Ακόμα μετατροπή της Plus σε 1.3 με 1500 δρχ. 9751860 Πέτρος

ΑΠΟΘΗΚΗ ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ, προσφέρει σε τιμές κόστους φίλτρα οθονών,έπιπλα για computer, UPS, οτιδήποτε αναλώσιμα, μελανοταινίες, χαρτί εκτυπωτή, καλύματα κ.α. Τηλ.9751860

ASP 16 Soundblaster = 70.000* , Sony CCD-335 Videocamera = 210.000*, HD ST-251-1 MFM (40MB) + Controller = 34.000, Ram Card 2MB = 34.000, 4517021 Σωκράτης. Απο 9μ.μ-10μ.μ *(δεν είναι μεταχειρισμένα)

AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS. Πλήρεις και συνεχείς ενημέρωση σε ότι κυκλοφορεί σε παιχνίδια και προγράμματα. Διαλέξτε απο την πλουσιότερη συλλογή στην Ελλάδα. Κάθε είδους περιφερειακά, joysticks, φίλτρα οθόνης, εξωτερικά drive 5.25, tuner κ.λ.π. Στα 10 παιχνίδια άλλα 2 δώρο επιλογής σας!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Φθηνές δισκέτες 3". Ταχύτατες αντικαταβολές ή παράδοση στο σπίτι σας.(01)6410640 (Αυγουστής)

AMIGA HOT LINE. Οτι καινούργιο κυκλοφορεί για Amiga σε games & utilities κατευθείαν απο εξωτερικό. Εγγυημένη εγγραφή-αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος 100% virus free. Ασυναγώνιστες προσφορές για ποσότητα. Μηνιαία συνδρομή = 5000 δρχ. Κάθε είδους Hardware. (01)6410640

AMIGA 500 άριστη κατάσταση στο κουτί της 59.000 1084 SP1 έγχρωμο στέρεο μόνιτορ RGB ή TTL 49.000 modulator για σύνδεση Amiga σε TV 3000. Κώστας 0522 22541

AMIGA WORLD. GAMEDISK 250 ΔΡΧ.ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΦΘΗΝΕΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ. ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΤΟ 9833299 ΤΟΜΥ.

AMSTRAD PC 1640 Ega colour, LFDD, games, mouse, joysticks, σε υπεράριστη κατάσταση. Τιμή συζητήσιμη. 5441926

GAMEGEAR στο κουτί του 24000, θήκη δερμάτινη 3000, γνήσιο SEGA batterys pack φορητό επαναφορτιζόμενο 12000, παιχνίδια Sonic 2,SHINOBI, OUTRUN, MICKEY MOUSE, AERIAL ASAULT, SONIC 1 5500 έκαστο. Κώστας 0522 22541

AMIGA +PC SOFTWARE! Ολα τα τελευταία games και utilities που κυκλοφορούν. Συνεχής ανανέωση κάθε εβδομάδα. Παράδοση κατ'οίκον για Αγία Παρασκευή, Χολαργό. Χαλάνδρι. Τηλέφωνα 6011854 (Δημήτρης), 6392086 (Τάκης).

AMIGA SOFTWARE. Gamedisk 300. Αντικαταβολές παντού - Παραδόσεις αυθημερόν - Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Συνδρομές : Πλήρης 200, μόνο games 250. Εκπληξη : Backup Solution : κόστος 10 δραχμές το 1 MB!! 8315442

SILVERCITY HACKERS CLUB. The ultimate club for all Amiga USERS. Τεράστια ανανεώσιμη συλλογή 4000 δισκετών. Ταχύτατο super δίκτυο αντικαταβολών σε όλη την Ελλάδα. Οτιδήποτε θέλετε γύρω απο την Amiga. Πάμφθηνες συνδρομές και έξτρα δώρα στους τακτικούς πελάτες και συνδρομητές. Αψογη ποιότητα. Εγγυημένο φόρτωμα 100% error free. Παράδοση κατ'οίκον. Call now!!! Νίκος 9937664, Κώστας 9931416

AMSTRAD 6128. Σε συνεργασία με τα μεγαλύτερα clubs της Ευρώπης σας προσφέρουμε τα καλύτερα προγράμματα και παιχνίδια που υπάρχουν στον Α6128. Τιμές λογικές. Τηλ.0285 23857 Ντένης.

PC GAMES. Ανταλλάσω μόνο σε 256 χρώματα κυρίως adventures και τα καλύτερα Arcade. Αλέκος Τηλ.4972134

GAMEBOY! Πωλείται + 4 games αξίας 50.000 δρχ. μόνο 30.000 δρχ. Ακόμα πωλείται για ένα NES + 4 games απο 65.000 δρχ.μόνο 25.000 δρχ. Οποιος προλάβει. Ηλίας 8827661.

PC WORLD II. Ο θρύλος συνεχίζεται. Οτι ψάχνετε εδώ θα το βρείτε σε οποιοδήποτε format δισκέτας θέλετε και σε τιμές που δεν συγκρίνονται. Αντικαταβολές παντού. Κώστας Δημητρίου (0665)23909

ELECTRON. AMIGA :
- Name Programdisck : 300
- Συνδρομές (Program) : 80
- Αυθημερόν παράδοση σπίτι
- Δωρεάν κατάλογος
- Αντικαταβολές Turbo
- Πάμφηνες κενές Name

4111461-9301258 Νίκος

AMIGA 500 + 1084S + games + programs + 2 joysticks + καλύματα + φίλτρο polaroid + στα κουτιά τους. 6μμ-10μμ, Τηλ.9344007 Βασίλης.

AMIGA (1.3-2.0) + 1MB + ATONCE + μόνιτορ = 130.000. Τροφοδοτικό 200W = 12.000. Modem εξωτερικό 2400 HUNDAI = 12.000. SCSI controller + 52mb Quantum + 2mb RAM = 120.000 Νίκος 9634265

Ευκαιρία! Πωλείται Amiga 500-600 με 15 μήνες εγγύηση.Τηλέφωνο 2775574

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500ΔΡΧ.
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.......

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τευχη του USER.Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΠΟΛΗ..

ΟΔΟΣ:..

ΑΡΙΘ:..................**ΤΚ:**..................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..................................

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.................... με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΠΟΛΗ..**ΟΔΟΣ:** ....

....

ΑΡΙΘ:............**ΤΚ:**..................**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..**ΗΛΙΚΙΑ:**..........................

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ:..

ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:..

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ... ΤΩΡΑ ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ

PAC MAN





- ✔ Δύο Button Fire
- ✔ Auto Fire
- ✔ Ατσάλινα σημεία τριβής
- ✔ Ρουλεμάν στον μοχλό
- ✔ Εργονομική σχεδίαση
- ✔ Εξι μικροδιακόπτες
- ✔ Εγγύηση 3 χρόνια

ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTER SHOP

ΤΟ ΜΟΝΟ ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ANEROUSSIS CONTROL

ANEROUSSIS CONTROL

ANEROUSSIS CONTROL
Σ.ΣΑΡΑΦΗ 21 - ΑΙΓΑΛΕΩ Τ.Κ. 12241
TEL. 5900 107 - 5906 006 FAX. 5902 556 TLX. 226600 PAGA GR